



**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE
TAJ MAHAL DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***

Proyek Akhir

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya



Oleh :
Gresi Graventi
NIM.14514134021

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir

BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE TAJ MAHAL DALAM PERGELARAN BUSANA DIMANTION

Disusun Oleh :

Gresi Graventi
NIM 14514134021

Telah dipertahankan di depan Dewan penguji Proyek Akhir Program Studi
Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 03 Mei 2017

DEWAN PENGUJI

| Nama/Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|--|--|--------------|
| Sri Emy Yuli S, M.Si Ketua Penguji/Pembimbing |  | 14 Juli 2017 |
| Dr. Widiastuti Sekretaris |  | 14 Juli 2017 |
| Widyabakti S, M.Sn Penguji |  | 14 Juli 2017 |

Yogyakarta, Juli 2017
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP.19631230 198812 1 001 SA

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul

**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE
TAJ MAHAL DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***

Disusun Oleh :

Gresi Graventi
NIM 14514134021

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 26 April 2017

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
NIP. 19620503 198702 2001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gresi Graveni
NIM : 14514134021
Program Studi : Teknik Busana
Judul Proyek Akhir : Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber
Ide Taj Mahal dalam Pergelaran Busana *Dimantion*

Menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 26 April 2017

Yang menyatakan,



Gresi Graveni
NIM.14514134021

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan ridho Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulisan Proyek Akhir ini dapat selesai sesuai dengan rencana .Oleh karena itu karya proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua dan keluargaku tercinta yang memberi kasih sayang,semangat,doa dan dukungan motivasi serta materi yang diberikan untukku.
2. Sahabat-sahabatku yang telah berjuang bersama-sama baik suka maupun duka. .
3. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk menimbah ilmu .

MOTTO

Katakanlah (Muhammad), “ Sesungguhnya salatku, ibadahku, hidupku, dan matiku hanyalah untuk Allah Tuhan seluruh alam.”

(Q.S Al-An’aam:162)

“Bukanlah orang-orang yang paling baik dari pada kamu siapa yang meninggalkan dunianya karena akhirat, dan tidak pula meninggalkan akhiratnya karena dunianya, sehingga ia dapat kedua-duanya semua. Karena di dunia itu menyampaikan akhirat. Dan janganlah kamu jadi memberatkan atas sesama manusia“.

(H.R Muslim)

**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE TAJ
MAHAL DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***

Oleh:

GRESI GRAVENTI

14514134021

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) mencipta disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal, 2) membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal, 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*” dan menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal.

Proses penciptaan karya dalam Proyek Akhir ini meliputi : 1) mengkaji : a) trend *fashion 2017/2018 (Grey Zone)*, tema Proyek Akhir (*Dimantion*), sumber ide *Taj Mahal*, disain busana, busana pesta, dan pergelaran busana. 2) proses pembuatan busana pesta malam muslimah tersebut meliputi tahapan yaitu; a) Tahapan persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, rancangan bahan dan kalkulasi harga b) tahapan pelaksanaan meliputi peletakan pola, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur bahan, penjahitan, dan memasang hiasan ; c) Tahapan evaluasi yang meliputi ; evaluasi proses I, evaluasi proses II , serta membahas kesesuaian hasil perencanaan dengan hasil pelaksanaan pergelaran. 3) proses pergelaran busana meliputi tahapan; a) tahapan persiapan yaitu pembentukan panitia, tema, tujuan, waktu dan tempat, menentukan anggaran, dan gladi bersih; b) Pelaksanaan yaitu menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal pada pergelaran busana *Dimantion*; c) Evaluasi hasil mulai dari persiapan sampai pelaksanaan pergelaran busana.

Hasil dari Proyek Akhir ini adalah; 1) Desain busana diwujudkan kedalam disain *sketching*, presentasi *drawing*, desain hiasan dan *fashion illustration*. 2) Busana pesta malam muslimah ini terdiri dari *two pieces Mumtaz Mahal*; 3) Terselenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* yang dilaksanakan pada hari jumat, 25 Maret 2017 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium UNY yang di peragakan oleh pragawati Katryn Lisa. Busana dengan judul busana ditampilkan pada nomor urut 85 pada sesi 3.

Kata kunci : Busana Pesta Malam Muslimah, Taj Mahal, Dimantion

FEMALE MUSLIM' PARTY DRESS INSPIRED BY TAJ MAHAL IN THE DIMANTION FASHION SHOW

**By:
GRESI GRAVENTI
14514134021
ABSTRACT**

The final project aimed to: 1) create female Muslims' party dress design inspired by Taj Mahal, 2) make female Muslims' party dress design inspired by Taj Mahal, and 3) hold a fashion show with the "*Dimantion*" theme and feature female Muslims' party dress design inspired by Taj Mahal.

The processes of realizing in the final project include 1) studying : a) trend *fashion 2017/2018 (Grey Zone)*, the final project (*Dimantion*), inspired by *Taj Mahal*, fashion design, party dress, and fashion show. 2) the process of making female Muslims' party dress comprised the stages of ; a) preparation include laying pattern, which include measuring, making the patterns, designing the material, and calculating the cost; b) imlementation, which include laying the patterns on the materials, cutting the materials and giving stitching marks,basting the materials, sewing and install trimmings; c) evaluation, which include evaluation I, process evaluation II, and discussing the match of the planning result with the fashion result. 3) the process of the fashion show comprised the stage of; a) preparation which include forming thr commitee, theme, set goals, determine the time and place, set a bugget, and rehearsel ; b) implementation with a source female Muslims' party dress design inspired by Taj Mahal in the *Dimantion* fashion show; c) Evaluation of the results from preparation through implementation of a fashion show.

The results of this final project were as follows; 1) fashion design in the form of images is with form design sketching, presentation drawing, design decorate and fashion illustration. 2) female Muslims' party dress is made up two pieces with materials Jaguard and Gordyn with gray and black color which is named *Mumtaz Mahal*; 3)the fashion show with the *Dimantion* theme was held on Friday, 25 March 2017, at 18.30 WIB in the Auditorium UNY which was shown by Katryn Lisa's model, the dress was displayed with the participant nember 85 session 3.

Keywords : Female Muslims' Party Dress, Taj Mahal, Dimantion

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan anugrah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan Judul “Busana Pesta Malam Muslimah Dengan Sumber Ide Taj Mahal Dalam Pergelaran Busana Dimantion” Dari Awal Hingga Proses Penyusunan Laporan Dengan Baik dan Dengan Pengalaman Berharga Yang Mampu Mendewasakan diri. Proyek Akhir Ini diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana.

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini penyusun telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu:

1. Ibu Widyabakti Sabatari ,M,Sn selaku dosen pembimbing akademik dan sebagai penguji Proyek akhir.
2. Ibu Sri Emy Yuli S, M.Si selaku dosen pembimbing Proyek Akhir
3. Bapak Triyanto, M.A, selaku Kaprodi Teknik Busana D3
4. Ibu Dr. Widiastuti sebagai sekretaris penguji Proyek Akhir .
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta
6. Bapak Dr.Widarto selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Bapak Prof.Dr.Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
8. Katryn Lisa model yang membawakan karya ini dengan baik dalam pergelaran busana *Dimantion*
9. Seluruh pihak yang telah membantu sehingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik .

10. Semua teman Teknik Busana angkatan 2014 yang telah memberikan dukungannya.

Semoga segala bantuan yang diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 26 April 2017

Penyusun

Gresi Graveni

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------|-----|
| HALAMAN SAMPUL..... | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| PERSEMBAHAN..... | v |
| MOTTO | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR TABEL | xv |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|-----------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Batasan Istilah | 4 |
| C. Rumusan Masalah | 6 |
| D. Tujuan Penciptaan..... | 6 |
| E. Manfaat Penciptaan..... | 7 |

BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA

| | |
|----------------------------------|----|
| A. Trend <i>Grey Zone</i> | 9 |
| 1. Tema Archean | 10 |
| 2. Tema Vigilant | 11 |
| 3. Tema Cryptic..... | 15 |
| 4. Tema Diditarian | 16 |
| B. Tema penciptaan | 17 |
| C. Sumber Ide | 18 |
| 1. Pengertian Sumber Ide | 18 |
| 2. Penggolongan Sumber Ide | 19 |
| 3. Sumber Ide Taj Mahal..... | 21 |

| | |
|---|-----|
| 4. Pengembangan Sumber ide | 27 |
| D. Desain Busana | 29 |
| 1. Pengertian Desain | 30 |
| 2. Pengolongan Desain | 30 |
| 3. Penyusunan Moodboard | 35 |
| 4. Unsur dan Prinsip Desain | 29 |
| 5. Teknik Penyajian Gambar | 49 |
| E. Busana Pesta Muslimah | 52 |
| 1. Deskripsi Busana Pesta | 52 |
| 2. Penggolongan Busana pesta | 54 |
| 3. Pola Busana | 59 |
| 4. Bahan Busana Pesta | 63 |
| 5. Teknologi Busana | 67 |
| 6. Hiasan Busana | 75 |
| F. Pergelaran Busana | 82 |
| BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA | |
| A. Konsep Penciptaan Desain | 94 |
| B. Konsep Pembuatan Busana | 99 |
| C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana | 100 |
| BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| A. Proses | 103 |
| 1. Penciptaan Disain Busana | 103 |
| 2. Pembuatan Busana | 111 |
| 3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana | 159 |
| B. Hasil | 165 |
| 1. Hasil Disain | 165 |
| 2. Hasil Pembuatan Busana | 169 |
| 4. Hasil Pergelaran | 171 |
| C. Pembahasan | 174 |
| 1. Hasil Penciptaan Disain | 174 |
| 2. Karya Busan | 175 |

| | |
|----------------------------------|-----|
| 3. Hasil Pergelaran Busana | 176 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Simpulan..... | 179 |
| B. Saran..... | 180 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 182 |
| LAMPIRAN..... | 185 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 01. Trend Vigilant | 12 |
| Gambar 02. Palet Warna tema Vigilant | 13 |
| Gambar 03. Sub tema Substansial..... | 14 |
| Gambar 04. Palet warna sub tema Substansial..... | 14 |
| Gambar 05. Taj Mahal | 23 |
| Gambar 06. Lingkaran Warna..... | 40 |
| Gambar 07. Kombinasi <i>Monokromatis</i> | 46 |
| Gambar 08. Kombinasi <i>Analogous</i> | 46 |
| Gambar 09. Kombinasi Warna <i>Komplementer</i> | 47 |
| Gambar 10. Kampuh terbuka | 68 |
| Gambar 11. Kampuh Sarung..... | 69 |
| Gambar 12. Aneka teknik hias <i>patchwork</i> | 81 |
| Gambar 13. Moodboard | 104 |
| Gambar 14. <i>Design Sketching</i> | 106 |
| Gambar 15. <i>Prentation Drawing</i> Tampak Depan | 107 |
| Gambar 16. <i>Prentation Drawing</i> Tampak belakang | 108 |
| Gambar 17. Disain Hiasan Tampak Depan..... | 109 |
| Gambar 18. Disain Hiasan Tampak Belakang | 110 |
| Gambar 19. Disain Hiasan Kepala | 110 |
| Gambar 20. Gambar kerja Tampak depan | 112 |
| Gambar 21. Gambar Kerja Tampak Belakang | 113 |
| Gambar 22. Pola dasar sistem So'En | 115 |
| Gambar 23. Pola Rok Lipit Hadap Sekeliling..... | 117 |
| Gambar 24. Merubah Pola Gaun bagian badan sesuai disain | 118 |
| Gambar 25. Pecah Pola Badan sesuai desain | 118 |
| Gambar 26. Pecah pola sesuai disain jadi bagian Gaun bawah | 119 |
| Gambar 27. Pola Dasar Lengan | 119 |
| Gambar 28. Merubah pola dasar lengan | 121 |
| Gambar 29. Pecah pola lengan sesuai disain | 122 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 30. Pola dasar Shanghai | 121 |
| Gambar 31. Pecah pola kerah shanghai sesuai disain | 121 |
| Gambar 32. Pola Dasar Obi bagian dalam | 121 |
| Gambar 33. Pecah pola Obi bagian dalam sesuai disain | 122 |
| Gambar 34. Merubah pola Obi yang di <i>Smock</i> | 122 |
| Gambar 35. Pecah pola obi yang di smock sesuai disain..... | 122 |
| Gambar 36 Pola Variasi Lengan Rompi sesuai disain | 122 |
| Gambar 37. Merubah pola dasar variasi Rompi sesuai disain | 123 |
| Gambar 38. Pecah pola variasi Rompi sesuai disain..... | 123 |
| Gambar 39. Pola dasar Vuring Gaun | 124 |
| Gambar 40. Merubah pola Vuring gaun | 126 |
| Gambar 41. Merubah pola Vuring gaun sesuai disain | 127 |
| Gambar 42 . Pecah pola Vuring gaun sesuai disain | 128 |
| Gambar 43. Rancangan bahan badan <i>long dress</i> | 130 |
| Gambar 44. Rancangan bahan bagian bawah <i>long dress</i> | 131 |
| Gambar 45. Rancangan bahan variasi Rompi | 132 |
| Gambar 46. Rancangan bahan vuring <i>long dress</i> | 133 |
| Gambar 47. Rancangan bahan pelapis variasi Rompi..... | 134 |
| Gambar 48. Rancangan bahan pelapis variasi Rompi..... | 134 |
| Gambar 49. <i>Ribbon Art</i> yang disilangkan | 143 |
| Gambar 50. Meletakkan <i>Ribbon Art</i> yang disilangkan..... | 144 |
| Gambar 51. Langkah 1 | 144 |
| Gambar 52. Langkah 2 | 144 |
| Gambar 53. Langkah 3 | 145 |
| Gambar 54. Langkah 4 | 145 |
| Gambar 55. Langkah 5..... | 145 |
| Gambar 56. Langkah 6..... | 145 |
| Gambar 57. Langkah 7 | 146 |
| Gambar 58. Pemasangan parel pada <i>Smocking Ribbon</i> | 146 |
| Gambar 59. Pola Obi..... | 147 |
| Gambar 60. Pola Jelujuran Obi | 147 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 61.Menarik Jelujuran | 147 |
| Gambar 62.Pola jadi Obi..... | 148 |
| Gambar 63. <i>Fashion Illustration</i> | 168 |
| Gambar 64.Hasil Busana tampak depan | 170 |
| Gambar 65.Hasil Busana tampak belakang | 171 |
| Gambar 66.Hasil panggung dengan <i>Lighthing</i> yang menyala | 172 |
| Gambar 67.Hasil <i>StageI</i> saat <i>lighthing</i> redup | 173 |
| Gambar 67.Hasilpergelaran <i>Dimantion</i> | 173 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|------|
| Tabel 1. Kalkulasi Harga..... | .136 |
| Tabel 2. Evaluasi Proses I (Fitting I) | .140 |
| Tabel 3. Evaluasi Proses II (Fitting II) | .149 |
| Tabel 4. Susunan Acara Persiapan Gladi bersih I..... | .155 |
| Tabel 5. Persiapan Gladi Bersi II..... | .155 |
| Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran | .157 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kemajuan jaman yang disertai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa pengaruh besar dalam aspek kehidupan sehingga hal ini juga mengakibatkan meningkatnya kebutuhan manusia yang beraneka ragam baik sekunder maupun primer. Berbagai alat pemenuhan kebutuhan sangat membantu bagi berlangsungnya aktivitas yang memudahkan manusia.

Di kehidupan sehari-hari busana merupakan hal yang amat penting, jika dahulu busana berfungsi sebagai pelindung tubuh, untuk memenuhi kebutuhan kesesuaian dan menambahkan nilai estetika kini busana mempunyai peran yang amat penting untuk menunjang penampilan dan menaikkan status sosial, tidak hanya untuk busana sehari-hari busana pesta juga kini telah semakin menarik minat banyak orang sehingga memunculkan banyak ide-ide kreatif untuk menciptakan desain busana pesta yang unik namun tetap terlihat cantik.

Kecanggihan teknologi tingkat tinggi yang sesungguhnya terletak pada tangan manusia itu sendiri, melalui tangan manusia terciptalah berbagai teknologi luar biasa sehingga mampu memenuhi segala kebutuhan manusia. Perpaduan antara ilmu pengetahuan yang semakin maju dan teknologi yang semakin canggih menjadi penyempurna dari hasil karya yang luar biasa, penggunaan bahan-bahan yang tidak lazim atau dengan kata lain menggunakan *manipulation fabric* dapat digunakan sebagai pilihan pembuatan busana pesta

yang berbeda. *Manipulation fabric* adalah teknik yang pengolahan bahan sehingga menjadi bentuk baru atau memiliki tekstur yang berbeda, hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara di antaranya dengan teknik *Transformation Rekontruksi*, teknik *Smocking*, *Patchwork*, *Slash Quilting*, dan *Origami Pattren*.

Busana muslim kini telah banyak berevolusi menjadi busana yang lebih modern, peran serta penulis dalam menciptakan busana pesta bagi muslimah dengan tidak mengabaikan nilai kaidah-kaidah yang berlaku dan juga *trend*, sehingga melatar belakangi penyusun untuk membuat busana pesta muslimah untuk yang terinspirasi dari bangunan bersejarah yang berada di India yaitu Taj Mahal. Pada Proyek Akhir penyusun memilih Tema *Vigilant* dengan sub tema *Substansial*, dengan sumber ide Taj Mahal. Penyusun ingin menampilkan busana yang menggambarkan keunikan, kemegahan, serta kekuatan yang besar dari keindahan arsitektur yang dimiliki Taj Mahal itu sendiri, dibuat dengan dengan desain unik, mencerminkan sesuatu yang *Solid* dan *Substansial* namun tetap terlihat anggun.

Taj Mahal adalah sebuah makam yang terletak di Agra, India yang dibangun atas keinginan Kaisar Mughal Shah Jahan untuk isterinya yang meninggal yaitu Arjumand Banu Begum atau yang lebih dikenal dengan Mumtaz Mahal yang memiliki arsitekturnya memiliki gaya Timurtid dan Mughal. Setiap bagian kompleks, bagian dari ayat-ayat Quran dipakai sebagai elemen dekorasi. Marmer putih yang digunakan merupakan bahan utama dari bangunan. Elemen dasar makam terdiri dari gedung simetris, sebuah pintu

keluar-masuk berbentuk lengkungan, yang di atasnya tertancap kubah besar. *Center of interest* terletak pada bagian Kubah Besar yang disebut finail, di atas terdapat bulan, yaitu motif khas Islam yang menunjukkan titik tanduk yang mengarah ke angkasa. Ketinggiannya hampir menyamai ukuran pangkalan gedung, sekitar 35 meter. Ketinggiannya ditonjolkan karena berada di atas "drum" silindris dengan tinggi sekitar 7 meter. Kompleks makam dapat mengubah suasana hati para pengunjung dengan perubahan warna makam. Pada waktu subuh, marmer akan berwarna merah muda, di siang hari warnanya akan berubah menjadi warna mutiara yang lembut. Pada bulan purnama, bintang di langit berkelap-kerlip di atas marmer. Pada musim hujan, awan mendung akan memberikan kesan warna biru ini akan muncul dan hilang seperti bayangan yang melayang di atas kabut.

Tema yang dipilih dalam pagelaran busana tersebut adalah “*Dimantion*” yang merupakan kependekan dari *Disoriented Of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *Net* (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikir manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema *Dimantion* mengacu pada trend *Fashion* 2017/2018 yaitu *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah sehingga ditampilkan dengan kecanggihan tingkat tinggi melalui *manipulating*

fabric yang dapat dibuat dengan menggunakan kecanggihan mesin maupun kecanggihan tangan (*hand made*).

Pembuatan busana dalam Proyek Akhir ini memiliki teknik adibusana yaitu teknik jahit halus yang dibuat dengan tingkat tinggi yang pembuatannya sebagian besar menggunakan tangan (*hand made*) yang dibuat dengan tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang runtut/berurutan. Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan busana ini akan mempermudah dalam mewujudkan suatu hasil karya yang memiliki kualitas tinggi. Tidak hanya menggunakan teknik adibusana yang digunakan pada pembuatan busana pesta muslim ini penyusun juga menggunakan teknik teknik *Smocking Ribbon* yang memberi kesan yang berbeda dan juga unik.

B. Batasan Istilah

Batasan istilah dimaksudkan untuk menjelaskan maksud dan tujuan dari latar belakang di atas, maka penyusun memberi batasan pengertian pada setiap istilah yang digunakan dalam judul “ Busana Pesta Malam Muslimah Dengan Sumber Ide *Taj Mahal* Dalam Pagelaran Busana dengan Tema *Dimantion*”, sebagai berikut :

1. Busana Pesta Malam Muslimah

Busana Pesta Malam Muslimah adalah busana yang dikenakan oleh muslimah pada kesempatan pesta malam hari. Busana ini menutupi aurat wanita sesuai dengan kaidah aturan yang ada di Al-Qur'an yang menutupi tubuh dari ujung kepala hingga kaki kecuali muka dan telapak tangan.

2. Sumber ide Taj Mahal

Sumber Ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi bagi seorang desainer dalam penciptaan disain baru atau kreasi baru yang lebih inovatif.. Dalam Proyek Akhir penyusun memilih Taj Mahal sebagai sumber ide. Taj mahal adalah makam yang terletak di Agra, Uttar Pradesh, India. Dibangun Atas keinginan kaisar Mughal Shah Jahan sebagai peringatan untuk istrinya yang berasal dari Persia, yaitu Arjumand banu Begum yang telah meninggal. Masjid Taj Mahal didirikan pada tahun 1632 sampai 1652. Kaligrafi ayat suci Al Quran yang sebagian besar menghiasi dinding Taj Mahal, mulai dari Asma Allah sampai ukiran ornamen-ornamen Islami.

3. Pergelaran Busana *Dimantion*

Pergelaran busana adalah salah satu cara yang dilakukan oleh desainer untuk memperagakan, memperkenalkan, dan memamerkan karya ataupun mempromosikan hasil produk kepada khalayak ramai. *Dimantion* yang merupakan kependekan dari *Disoriented Of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *Net* (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikir manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buaramnya batas antara baik dan jahat. Tema *Dimantion* mengacu pada trend *Fashion* 2017/2018 yaitu *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

Berdasarkan batasan yang telah dikemukakan di atas, maka yang dimaksud di judul busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal dalam pertunjukan busana *Dimantion* adalah busana pesta malam yang dikenakan pada kesempatan malam hari yang dikenakan oleh muslimah dengan memperhatikan kaidah yang ada dengan sumber ide Taj Mahal yang disusun sesuai dengan tema pertunjukan busana *Dimantion*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Taj Mahal untuk pertunjukan busana *Dimantion* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Taj Mahal untuk pertunjukan busana *Dimantion* ?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Taj Mahal?

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal.
2. Membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal.

3. Menyelenggarakan pergelaran busana pesta malam dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta muslimah dengan sumber ide Taj Mahal.

E. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Meningkatkan kemampuan, ketrampilan, pengetahuan, dan wawasan dalam mendisain, membuat busana dan hingga menampilkan busana pesta malam dalam pergelaran busana.
 - b. Mendorong dan melatih penyusun sehingga dapat mengembangkan kreativitas dalam berkarya.
 - c. Sebagai sarana untuk mensosialisasikan hasil karya kepada masyarakat.
2. Bagi Program Studi
 - a. Memperlihatkan kompetensi yang dimiliki mahasiswa Prodi Teknik busana dan keberadaan Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Yogyakarta kepada masyarakat.
 - b. Melahirkan *Desainer* muda profesional yang mampu berkarya di dunia mode.
 - c. Sebagai tempat membangun kreativitas yang dimiliki mahasiswa.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui hasil karya cipta busana yang dimiliki mahasiswa Prodi Teknik busana dan keberadaan Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Yogyakarta.
- b. Dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan mengenai Trend 2017/2018 melalui busana pesta malam.
- c. Dapat menyaksikan pergelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa Teknik Busana dengan tema “ *Dimantion* “.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Trend Grey Zone

Menurut Sri Widarwati (1996) kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend mode*. Kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat, oleh karena itu selain apa yang sudah disebut di atas, kehidupan juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial, serta peran.

Trend yang saya gunakan dalam penciptaan busana ini mengikuti trend fashion 2017/2018 dengan mengambil salah satu Fashion Trend Forecasting 2017/2018 Grey Zone. Saat ini kita hidup dalam masa yang amat tidak nyaman, di mana manusia berada pada paradigma terbesar sepanjang sejarah. Ketergantungan kepada *NET*. Keputusan dan pemikiran diarahkan oleh pergerakan media social, sehingga meskipun secara naluriah didorong oleh keinginan untuk menjadikan habitat yang lebih baik untuk generasi mendatang, kecepatan pergerakan *NET* dengan kekayaan informasi visualnya seringkali manipulative. Berita yang koruptif menstimulasi dan memanipulasi rasa, bahkan merubah jalan pemikiran dalam tempo sepersekian detik, menumpulkan empati dengan pembenaran-pembenaran yang menunjang kebutuhan siapapun yang memiliki kepentingan dalam “ Perang Media “ .

Fenomena buramnya batas antara baik dan jahat , hitam dan putih, sehingga banyak sekali kasus yang terjebak dalam wilayah abu-abu/*grey area* bisa dijelaskan dalam istilah dalam dunia psikologi sosial dan marketing yang disebut *self-licensing* sehingga trend 2017/2018 ini dinamakan *GREY ZONE* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, di mana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah , hitam dan putih, sedangkan standard penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut.

Berikut adalah pengelompokan 4 tema dengan masing-masing sub tema

1. Tema Archean

Merepresentasikan bentuk-bentuk dan sistem yang mengingatkan pada material alamiah dan mentah dari segala lapisan bumi yaitu bebatuan , kayu mineral, metal, dan berdampingan dengan bentuk-bentuk dan warna organisme sederhana namun berdaya hidup kuat seperti lumut, jamur dan bakteri. Ada pun beberapa dari sub thema *Archean* adalah :

a. Tectonic

Sesuai dengan namanya, mengingatkan pada lapisan lempengan bumi yang mengandung bebatuan , tanah maupun pasir. Berkesan gersang namun bervolume dan memiliki permukaan halus dan nyaman disentuh.

b. Primigenial

Terinspirasi dari simbiose kehidupan antara organisme seperti elemen kayu dan jamur, lumut atau sarang binatang seperti lebah dan burung, akar-akaran yang mencari mineral dan bahan makanan jauh ke dalam tanah, atau bakteri yang saling bersimbiosa dibantu dengan sinar matahari, menghasilkan perpaduan yang unik antara warna gelap dan warna-warna menyala.

c. Residuum

Menampilkan bentuk dan elemen bumi yang keras, kasar seperti bebatuan vulkanik, mineral, fosil, kayu, namun memiliki efek dekoratif yang terkesan mahal namun tidak umum.

2. Tema Vigilant

Vigilant merupakan paduan yang selaras antara kerinduan pada masa lalu dan tuntutan masa kini. Kemewahan masa lalu berpadu dengan kemewahan masa kini. Kemewahan manual berpadu dengan kemewahan digital. Keindahan dan keistimewaan material yang banyak digunakan pada masa lalu, kembali dihadirkan untuk memenuhi kebutuhan masa kini. Hal ini tidak menutup kemungkinan untuk mendaur ulang berbagai material agar menjadi benda dengan bentuk dan fungsi yang baru (*up cycle*).

Ciri kuat dalam tema ini adalah perpaduan kontras namun tenang, antara gaya konservatif dengan modern, gaya timur dengan barat,

kesederhanaan dan kemewahan. Ditampilkan melalui bentuk-bentuk *basic* dan potongan yang sederhana, dengan dominasi warna-warna kalem dan muram, serta tekstur yang alami. Material yang biasa-biasa saja diolah menjadi bentuk yang modern. Kesan natural sangat kuat tampak dari pemilihan warna dan tekstur pada materialnya. Di sisi lain kesan modern juga sekaligus hadir, misalnya dalam cara memadukan karakter bahan atau dalam teknik pembuatannya. Tema vigilant terbagi menjadi 3 sub tema yaitu Numericraft, Affix, Substansial.



Gambar 1. *Trend Vigilant*

Sumber : BDA Indonesia Trend Forecasting 2017/2018



Gambar 2. Palet Warna tema *Vigilant*

Sumber : BDA Indonesia Trend Forecasting 2017/2018

a. *Numericraft*

Inspirasi dari bentuk yang dihasilkan dari pengolahan yang cermat seperti dengan teknologi computer. Meskipun memanfaatkan mesin-mesin canggih yang sebetulnya dapat meraih bentuk apapun, namun tetap memilih menjaga kemurnian bentuk basic yang sederhana, namun pada detail dapat terlihat analisa perhitungan yang konsisten

b. *Affix*

Keistimewaan dalam thema Affix ini terletak pada keunikan yang bervariasi dalam tehnik pasang dan sambung untuk menggabungkan material yang berbeda. Permainan olah bahan juga akan memperkaya penampilannya, meskipun tampil komposisi warna natural yang ringan.

c. *Substansial*

Sub thema ini menonjolkan karakteristik dari material yang digunakan, meskipun dengan proses teknologi tinggi, lebih ke permainan komposisi bidang pada bentuk yang sederhana, untuk memberi kesan kokoh, berat dan padat, mencerminkan kehadiran sesuatu yang solid dan substansial. Warna dari sub tema *Substansial* antara lain yaitu *Kobicha, Terracotta, Acajou, Rich Black, Ash Grey*.



Gambar 3. Sub tema *Substansial*

Sumber : BDA Indonesia Trend Forecasting 2017/2018



Gambar 4. Palet warna Sub tema *Substansial*

Sumber : BDA Indonesia Trend Forecasting 2017/2018

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, sub tema Substansial ini menonjolkan permainan komposisi bidang pada bentuk busana yang sederhana sehingga gaya dimunculkan berkesan kokoh dan padat.

3. Tema *Cryptic*

Tema *Cryptic* merepresentasikan gaya hidup dengan dasar ilmu pengetahuan tinggi dan bertanggungjawab dengan habitat dan lingkungan

sekitarnya. Aktif, dinamis dan mampu mencari solusi dengan metoda yang cerdas dan sistematis serta kreatif.

Dalam desain tema *Cryptic* ditampilkan dalam bentuk dan warna-warna yang mengingatkan kita pada sosok makhluk aneh dalam film fiksi ilmiah.

Kesan hi-tech muncul dari bentuk-bentuk modular yang disusun secara sistematis melalui kecermatan dan ketrampilan tingkat tinggi (*Craftsmanship*). Semua unsur ini pada akhirnya secara kuat memberi kesan futuristik dramatis, misterius, bahkan cenderung avant garde. Sementara itu kesan hidup dan berubah wujud (*metamorphosis*) secara mengagumkan dihadirkan melalui gradasi warna-warna cemerlang. Adapun sub tema *Cryptic* yaitu:

a. *Responsive*

Dilhami oleh bentuk modular yang mengingatkan pada bentuk organisme yang memiliki respon yang tinggi terhadap habitatnya dan memiliki kemampuan bertahan hidup tinggi. Dibatasi dengan tingkat keilmuan dan ketrampilan tinggi

b. *Iridescent*

Iridescent adalah gambaran warna yang cenderung berpendar/ menyebar dan berubah warna seperti serangga (kumbang, sembeliler, kepik) memiliki susunan yang kompleks dan karakter estetika warna warni metal dan tumpukan atau jalinan material yang menciptakan kesan keindahan penuh misteri.

c. *Critter*

Creppy mengingatkan kita pada sosok sosok makhluk aneh dalam film fiksi ilmiah. Banyak diterapkan ornament dan detail menyerupai bentuk sisik, mata majemuk, atau ruas ruas tubuh binatang. Kesan high-tech dimunculkan dengan pemakaian bahan bahan metalik.

4. *Tema Digitalian*

Merepresentasikan campuran gaya estetis dari beberapa generasi. Gaya Space Age yang dulu diakrabi oleh babyboomers saling membaaur dengan gaya 80an dan *Post Mc* yang dianut oleh generasi X. Masing-masing gaya muncul kembali dengan tampilan bari yang lebih segar, mudah dicerna oleh setiap generasi. Warna elektrik ala 80an muncul dengan gaya Space Age dengan warna – warna Post mc., dan seterusnya. Bagaikan bertualang menembus waktu dari gaya yang satu ke gaya yang lainnya.

Tema Digitalian seperti campuran gambar-gambar nostalgia yang dilihat dengan kacamata millennium ketiga. Warna, garis dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksent dan detail, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Berikut ini adalah sub tema digitalian :

a. *Post Dynamic*

Konsep dasar sub thema ini adalah keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksent yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut.

b. *Prodigy*

Menampilkan garis-garis extreme yang memberi kesan dinamis, kuat sebagai symbol dari supremasi dan ego yang tinggi. Warna dan bentuk yang berani dan tidak biasa menunjukkan garis garis tegas tanpa kompromi.

c. *Alpha Gird*

Warna, garis dan bentuk geometris didesign dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail busana, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Garis garis sejajar yang membentuk alur tertentu sehingga memberi ilusi optis saat melihatnya, modular yang dinamis meskipun tidak selalu mengulang bentuk.

B. Tema Penciptaan

Menurut Liang Gie (1976) tema secara garis besar merupakan ide pokok yang dipersembahkan dalam karya seni. Sedangkan menurut Nooryan Bahari (2014) tema penciptaan merupakan gagasan yang hendak dikomunikasikan pencipta karya seni, baik pada nilai-nilai tertentu pada kehidupan sehari-hari. Menurut KBBI Tema merupakan pokok pikiran atau dasar cerita yang dipakai, sedangkan penciptaan adalah proses, cara membuat suatu hasil.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, tema penciptaan adalah gagasan yang digunakan sebagai dasar dalam menciptakan sebuah karya.

Tema yang diangkat pada Pergelaran Busana ini adalah “Dimantion” merupakan singkatan dari “*Disoriented of Human Perception*” yang memiliki

arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif dipicu oleh pergerakan NET (Media Sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan mengubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Hal tersebut membuat manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan buruk. Tema *Dimention* mengacu pada *Trend Forecasting 2017/2018* yaitu *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan antara benar dan salah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, tema penciptaan *Dimention* mengacu pada *Trend Forecasting 2017/2018* yaitu *Grey Zone* sehingga ditandai dengan kecanggihan teknologi yaitu *manipulating fabrics* yang merupakan pengaruh dari *Net* serta menggambarkan kebingungan seseorang dalam menerima informasi dari *Net* atau media *social*, sehingga informasi yang diterima sering kali bersifat *manipulatif* dan berkesan melebihi –lebihkan, hal tersebut membuat manusia menjadi bingung dalam membedakan hal yang benar dan yang salah

C. Sumber Ide

1) Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (1996) sumber Ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk mencipta desain ide baru. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru. Sedangkan menurut

Wijadiningsih (1990) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya sesuatu yang baru.

Berdasarkan dari pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi untuk menciptakan suatu desain yang baru.

Menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang penyusun busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa busana, benda-benda yang terdapat di lingkungan di mana seorang penyusun tersebut berada, dan berbagai peristiwa penting di tingkat Nasional maupun Internasional.

2) Pengolongan Sumber Ide

Pengelompokan sumber ide menurut Chodiyah dan Mamdy (1982), dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional. Misalnya pakaian olah raga dari peristiwa PON, SEA Game, ASIAN Games, Olympic Games, dan pakaian upacara 17 Agustus.

Hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (1996) antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang, dimana ciri khususnya terletak pada obi dan bentuk lengan.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang bewarna kuning, warna merah pada bunga mawar.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya wanita india memakai sari, pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutera.

Sedangkan menurut Sri Ardianti Kamil (1996) penggolongan sumber ide dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

- a. Sumber Ide dari sejarah penduduk asli
- b. Sumber ide dari alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan atau binatang.
- c. Sumber ide pakaian kerja ataupun pakaian yang ada hubungannya dengan *sport* atau profesi tertentu.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide tidak perlu diambilkan secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas dari sumber ide tersebut. Dalam mengembangkan suatu obyek sebagai sumber ide perlu adanya pengetahuan akan detail-detail maupun ciri khusus dari sumber ide yang dipakai.

3) Sumber Ide “Taj Mahal”

Menurut (Perwito Mulyono, Sidjodjo Herwanta, Jauw Thing-Thing, 2008:72-73) Taj Mahal sering disebut sebagai salah satu dari tujuh

keajaiban dunia merupakan sebuah makam indah yang sangat megah. Makam ini terbuat dari marmer putih yang dibangun di Agra pada tahun 1631 atas perintah raja Mughal, Shah Jaham sebagai peringatan untuk isteri tercintanya. Taj Mahal merupakan seni Islam di India dan sebuah mahakarya *World Heritage* yang menggagumkan.

Taj Mahal dibangun Dinasti Mughal bagaikan taman surga. Makam ini dibangun Shah Jahah untuk istrinya Mumtaz Mahal yang meninggal di Burhanput pada tanggal 17 Juni 1631, saat melahirkan anak ke-14 mereka. Enam bulan kemudian jasadnya dibawa ke Agra, dikawal oleh Pangeran Shah Shuja dan satti al-Nisa Khanam, dan dimakamkan di taman surga tersebut. Sejarah mencatat bahwa desain tata ruang Taj Mahal diusulkan sendiri oleh Shah jahan . ia juga yang memilih ahli kaligrafi, Amanat Khan, yang terkenal dari karya kaligrafi berupa tulisan Al-Qur'an di pintu gerbang makam Akbar di Sirkandra.

Taj Mahal adalah salah satu monumen yang terkenal di dunia. Taj Mahal ditunjuuk oleh ICOMOS sebagai situs World Heritage pada tahun 1983. Kriteria penetapan Taj Mahal sebagai salah satu situs World Heritage adalah karena taj Mahal merupakan warisan budaya yang sangat megah, dan dianggap sebagai contoh terbaik dari bangunan-bangunan di Mughal. Properti ini merupakan gabungan dan pengembangan berbagai tradisi arsitektur, khususnya Hindu, Persia, dan Mughal. Inspirasi arsitektur makam ini berasal dari beberapa bangunan Timurtid dan Mughal terkenal lainnya. Properti ini juga merupakan contoh pertama daro usaha

Akbar dalam memadukan hiasan-hiasan gaya Hindu dengan gaya Islam. Taj Mahal yang dibangun di tepi Sungai Yamuna, ada dibagian utara India tepatnya di Kota Uttar Pradesh Agra.

Monumen makam di kawasan taman Mughal seluas 17 hektar ini dibatasi oleh empat monumen yang terpisah dan ditutupi kubah berbentuk umbi. Makam Taj Mahal menyuguhkan tampilan seni grafis yang mengagumkan di mana marmer putih yang digunakan bahan utama bangunan. Taj Mahal juga dipercantik dengan ragam hias floral bergaya Arab, pita-pita dekorasi dan kaligrafi, yakni marmer yang dipahat dengan batu permata.

Taj Mahal adalah monumen yang tak tergantikan keindahannya, dengan bangunan utamanya berupa kompleks makam. Makam-makam ini dibuat di atas batu marmer setinggi 6 meter, dan terdapat empat menara di setup yang indah membingkai makam. Banguna utama Taj Mahal tidak besar, namun sangat indah dan sangat proposional, dengan ruang tengah berbentuk segi delapan.

Keunikan Taj Mahal juga terletak pada tampak warna-warna makamnya. Kompleks makam dapat mengubah suasana hati para pengunjung dengan peubahan warna makam. Pada waktu subuh, marmer akan berwarna merah muda, di sianh hari warnanya akan berubah menjadi warna mutiara yang lembut. Pada bulan purnama, bintang di langit berkelap-kerlip diatas marmer. Pada musim hujan, awan mendung akan

memberikan kesan warna biru ini akan muncul dan hilang seperti bayangan yang melayang di atas kabut.

Marmer Taj Mahal bisa menjadi kuat, mudah pecah dan ringan, bisa pula menjadi putih, kekuning-kuningan, kelabu, dan juga Kompleks makam dapat mengubah suasana hati para pengunjung dengan perubahan warna makam. Pada waktu subuh, marmer akan berwarna merah muda, di siang hari warnanya akan berubah menjadi warna mutiara yang lembut. Pada bulan purnama, bintang di langit berkelap-kerlip di atas marmer. Pada musim hujan, awan mendung akan memberikan kesan warna biru ini akan muncul dan hilang seperti bayangan yang melayang di atas kabut. keemasan. Berbagai wajah Taj mahal menandakan bahwa Taj Mahal dibangun dengan arsitektur yang hebat.



Gambar 5. Taj Mahal

Sumber: Prana Jomantara (2011)₂

Sedangkan menurut Prana Jomantara (2011)₂ Taj Mahal adalah sebuah monumen yang terletak di Agra, India. Dibangun atas keinginan Kaisar Mughal Shah Jahan, anak Jahangir, sebagai sebuah musoleum untuk istri Persianya, Arjumand Banu Begum, juga dikenal sebagai

Mumtaz-ul-Zamani atau Mumtaz Mahal. Pembangunannya menghabiskan waktu 22 tahun (1630-1653) dan merupakan sebuah adi karya dari arsitektur Mughal. Shah Jahan, kaisar dari Kekaisaran Mughal memiliki kekayaan yang besar selama masa kejayaannya. Pada 1631 istri ketiganya dan merupakan istri yang paling dicintainya wafat sewaktu melahirkan putrinya Gauhara Begum, anak ke-14 mereka. Pada tahun 1983 Taj Mahal diterima sebagai Situs Warisan Dunia UNESCO.

Taj Mahal, *the Crowning Jewel* (Mahkota permata) arsitektur india-islam, merupakan salah satu bangunan terindah dunia yang dibangun dari marmar putih. Taj Mahal dianggap sebagai salah satu contoh arsitektur islami terbaik, menggabungkan pola Iran, Turki India dan desain Islami. Upacara pernyataan yang diselenggarakan di Lisbon, Portugal Taj Mahal dinobatkan sebagai salah satu dari 7 keajaiban dunia versi baru.

Taj Mahal berada di pinggir sungai Yamuna, yang berfungsi sebagai parit besar menyokong *the Great Red Fort of Agra* (Benteng Merah Agung Agra), pusat kerajaan Mughal sampai akhirnya mereka memindahkan ibu kota pemerintahan ke Delhi pada tahun 1637. Taj menjulang di pangkalan batu pasir merah yang tinggi diungguli oleh deretan batu pualam putih yang sangat besar. Di sana berdiri kubah terkenal yang diapit empat menara yang meruncing.

Kubah tugu peringatan yang bertahtakan permata tersebut, di dalamnya bersemayam ratu Mumtaz Mahal. Karena keindahan hasil kerja yang begitu hebat, Taj digambarkan sebagai bangunan hasil garapan para

maestro arsitektur. Kubah Taj terbuat dari marmer putih, tetapi kuburan ditempatkan melawan bidang datar di seberang sungai dan latar belakang inilah yang menjadi penjiwar warna yang melalui refleksinya mengubah pemandangan Taj berwarna warni. Warna berganti pada jam-jam berbeda dalam sehari dan selama pergantian musim.

Kubah marmer yang berada di atas makam merupakan ciri-ciri menonjol yang paling menakjubkan. Ketinggiannya hampir menyamai ukuran pangkalan gedung, sekitar 35 meter. Ketinggiannya ditonjolkan karena berada di atas "drum" silindris dengan tinggi sekitar 7 meter. Kubah utama dinobatkan di samping puncak menara yang disepuh atau finial. Finial ini terbuat dari emas sampai pada awal 1800, namun sekarang terbuat dari perunggu. Finial memberikan contoh yang jelas dari integrasi elemen dekoratif Persia dan Hindu tradisional. Di atas finial terdapat bulan, yaitu motif khas Islam yang menunjukkan titik tanduk yang mengarah ke angkasa.

Setiap bagian-bagian kompleks, bagian dari ayat-ayat Qur'an dipakai sebagai elemen dekorasi. Kaligrafi berwarna kemerahan secara praktiknya sulit dibaca karena menggunakan khat thuluth. Kaligrafi ini dibuat oleh penulis kaligrafi Persia yang menetap di Mughal, Amanat Khan. Dilihat lebih dekat, tulisan Al-Qur'an di seluruh lengkungan yang mengelilinginya terlihat sangat seragam dan serasi.

Fokus Taj Mahal adalah makam marmer putihnya. Seperti kebanyakan makam Mughal, yang pada dasarnya terpengaruh oleh budaya Persia,

elemen dasar makam terdiri dari gedung simetris dengan iwan, sebuah pintu keluar-masuk berbentuk lengkungan, yang di atasnya tertancap kubah besar. Makam berada di alas tiang segi empat. Struktur dasarnya besar. Ruangan utama tempat batu nisan Mumtaz Mahal dan Shah Jahan yang berisi kuburan sebenarnya, berada di lantai bawah.

Taj mahal merupakan salah satu ciptaan arsitektur dunia yang paling sempurna. Sejak abad ke 17, para pelancong telah menyebrangi benua untuk datang dan melihat sendiri kenangan agung dari pecinta, dan tak sedikit pula orang terkagum-kagum oleh kecantikannya yang tak tertandingi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Taj Mahal adalah :

- a. Sebuah makam yang terletak di Agra, India yang dibangun atas keinginan Kaisar Mughal Shah Jahan untuk isterinya yang meninggal yaitu Arjumand Banu Begum atau yang lebih dikenal dengan Mumtaz Mahal.
- b. Arsitekturnya memiliki gaya Timurtid dan Mughal.
- c. Setiap bagian-bagian kompleks, bagian dari ayat-ayat Quran dipakai sebagai elemen dekorasi.
- d. Marmer putih yang digunakan merupakan bahan utama dari bangunan.

- e. Elemen dasar makam terdiri dari gedung simetris dengan iwan, sebuah pintu keluar-masuk berbentuk lengkungan, yang di atasnya tertancap kubah besar.
- f. *Center of interest* terletak pada bagian Kubah Besar yang disebut finail, di atas finial terdapat bulan, yaitu motif khas Islam yang menunjukkan titik tanduk yang mengarah ke angkasa. Ketinggiannya hampir menyamai ukuran pangkalan gedung, sekitar 35 meter. Ketinggiannya ditonjolkan karena berada di atas "*Drum*" silindris dengan tinggi sekitar 7 meter.
- g. Kompleks makam dapat mengubah suasana hati para pengunjung dengan perubahan warna makam. Pada waktu subuh, marmer akan berwarna merah muda, di siang hari warnanya akan berubah menjadi warna mutiara yang lembut. Pada bulan purnama, bintang di langit berkelap-kerlip di atas marmer. Pada musim hujan, awan mendung akan memberikan kesan warna biru ini akan muncul dan hilang seperti bayangan yang melayang di atas kabut.

4) Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

a. Teori Stilisasi

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu

dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional, dan lain-lain. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Teori *Distorsi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyemangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatot kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Teori *Transformasi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Teori *Deformasi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses deformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-

bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan dari detail obyek sehingga menghaikan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide tidak perlu ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi dapat diambil beberapa bagian-bagian tertentu. Proses pengembangan sumber ide yang dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya memperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga gambaran dari sumber ide yang diambil tetap terlihat.

D. Disain Busana

1) Pengertian Disain Busana

Disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati, 1993:2). Disain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran , pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar (Ernawati dkk, 2008:196). Disain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran , pertimbangan , perhitungan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karaya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain (Afif Ghurub Bestari, 2011:4).

Dari beberapa pengertian desain diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan gambaran yang disusun dari proses pemikiran,

pertimbangan, dan perhitungan yang diwujudkan kedalam gambar yang terdiri dari susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

2) Penggolongan Disain

Desain pada disain busana terdiri dari dua bagian, yaitu

a. Disain Struktur

Disain struktur, ialah desain berdasarkan bentuk, , ukuran warna dan tekstur dari suatu benda. Disain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas. Disain struktur pada desain busana mutlak harus dibuat dalam suatau disain yang disebut siluet. Berdasarkan garis yang digunakan dibedakan berbagai macam struktur dasar siluet, yaitu siluet S, A, H, I, Y, dan bastle (Sri Widarwati. 1993 :2). Disain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana (silhouutte). Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian,tampak bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Namun jika detail ini ditemukan pada desain struktur fungsinya hanyalah sebagai pelengkap (Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira, 2008:196). Disain struktur (*struktural design*) pada busana kerap kali disebut sebagai pembentuk siluet busana (*fashion silhouette*). Siluet adalah garis luar bentuk suatu busana karena potongan atau pola serta adanya detail , seperti lipit, kerut, kelim, dan kupnat. Berdasarkan bentuk akhir garis luar yang dipergunakan, siluet dayang dipergunakan, siluet dapat

dibedakan atas beberapa jenis yang diistilahkan dalam huruf , yaitu siluet A, Y, I, X, T, dan L (Afif Ghurub Bestari, 2011:5).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa disain struktur atau juga disebut dengan siluet busana adalah desain yang dibuat berdasarkan bentuk ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda yang dapat dipadukan menjadi suatu rancangan busana yang dapat berbentuk siluet dan berfungsi sebagai pelengkap. Disain struktur dapat berbentuk tiga atau dua dimensi.

b. Disain Hiasan

Disain hiasan ialah desain untuk memperindah desain strukturnya. Setiap garis, warna, atau bahan – bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu hanyalah merupakan desain hiasan(Sri Widarwati, 1993:2). Disain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Disain hiasan dapat berupa krah, saku, renda, sulaman, kancing hias, bis ban dan lain-lain (Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira 2008:201).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa disain hiasan adalah desain yang berfungsi sebagai menambah keindahan dari desain strukturnya.

3) Penyusunan *Moodboard*.

Menurut Maharani Sukolo (2009:145) mengistilahkan *Moodboard* sebagai *Mood*, yaitu kumpulan gambar photo, warna objek yang disusun

menyatu untuk memvisualisasikan sebuah tema tau ide koleksi. *Moodboard* juga dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide. Bagi desainer *Moodboard* digunakan sebagai media pembelajaran visual.

Moodboard merupakan sebuah benda atau saran berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang didalamnya berisi kumpulan-kumpulan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer. *Moodboard* yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet maupun gambar-gambar karya desainer tersebut.

Moodboard memiliki beberapa fungsi antara lain:

- a. Memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat oleh seorang desainer serta memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah disain karya yang konkrit.
- c. Sebagai media pembelajaran
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Melalui *moodboard* sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan

pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami.

Manfaat *Moodboard* antara lain :

- a. Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.
- b. Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat moodboard desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- c. Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard* sebagai media.
- d. Melatih ketrampilan psikomotorik (motoric) desainer atau orang yang belajar dibidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Berdasarkan penjelasan diatas moodboard merupakan media papan atau alat untuk membantu seorang desainer untuk memunculkan ide dan juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang hendak dibuat.

4) Unsur dan Prinsip Disain

a. Unsur-unsur Desain

Suatu gambaran desain haruslah dibuat dengan memperhatikan unsur-unsur desain yang ada ada, unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 1993) . Berikut adalah unsur-unsur desain yang terdiri atas:

1) Garis

Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 1993). Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain (Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira, 2008). Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan dan emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis adalah goresan dengan benda keras diatas permukaan benda datar, seperti kertas, dinding, dan papan (Afif Ghurub Bestari, 2011)

Ada dua jenis garis yang digunakan sebagai dasar pembuatan bermacam-macam garis yaitu :

a) Garis lurus

Menurut Afif Ghurub Bestari garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini :

1. Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
2. Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
3. Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Garis lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Membatasi bentuk struktur atau siluet.
2. Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
3. Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, garis adalah suatu goresan dengan benda keras diatas permukaan benda datar seperti kertas, dinding, dan papan yang dapat digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang.

2) Arah

“Setiap garis mempunyai arah, yaitu : a) mendatar (horizontal), b) tegak lurus (vertikal) dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati, 1993:8). Menurut Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira, (2008:203) pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu.

Menurut Widjiningsih (1982) arah dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

- a) Arah mendatar (horizontal), memberi kesan tenang, tentram, pasif.
- b) Arah tegak lurus (vertikal), memberi kesan agung, stabil, kokoh, berwibawa.
- c) Arah miring ke kiri dan ke kanan (diagonal), memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, benda atau bahan dapat dirasakan adanya arah tertentu baik itu mendatar, lurus ataupun diagonal dimana masing – masing arah memberikan kesan dan pengaruh yang berbeda terhadap pengamatan.

3) Bentuk

Menurut pendapat Widjiningsih (1982) Suatu bidang terjadi apabila kita menarik garis itu menghubungkan sendiri permulaanya, dan apabila

bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. Menurut Sri Widarwati (1993) unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. Menurut Afif Ghurub Bestari setiap benda memiliki bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadilah bentuk tiga dimensi atau form.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah suatu bidang yang tersusun dari hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan dua bentuk yaitu, bentuk dua dimensi dan tiga dimensi.

4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang (Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira, 2008). Menurut Widjiningasih (1982) Desain dipengaruhi oleh ukuran , sehingga

untuk memperoleh desain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik. Menurut Sri Widarwati (1993) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ukuran adalah salah satu unsur yang mempengaruhi garis dan bentuk pada desain sehingga diperoleh desain yang memperlihatkan keseimbangan .

5) Tekstur

Menurut Widjiningih (1982) tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk, sifat ini dapat dilihat dan dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, kilau, halus, tebal, tipis dan sebagainya. Menurut Sri Widarwati (1993) tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan). Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus ada yang kasar. Sedangkan Afif Ghurub Bestari (2011) tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat-sifat yang dimiliki permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan dengan cara meraba, sehingga dapat diketahui bahwa benda

tersebut memiliki permukaan yang halus, kasar, tipis, tebal, kilau, tembus terang, dan sebagainya.

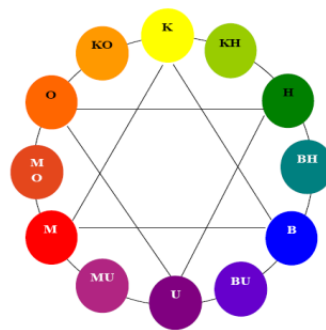
6) Value (Nilai Gelap terang)

Menurut Sri Widarwati (1993) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain. Menurut Widjiningsih (1982) para ahli telah mengadakan percobaan-percobaan dalam menentukan tingkat gelap terang dan tingkat gelap terang itu telah diukur dan ditetapkan tingkatannya dari gelap ke terang. Sifat tergelap digunakan warna hitam dan sifat yang palingterang digunakan warna putih. Sedangkan menurut Erbawati, dkk (2008) benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah value.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa value adalah suatu sifat warna yang menunjukkan nilai gelap terang skearah hitam (gelap) atau putih (terang).

7) Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992). Sedangkan menurut Atisah Sipahelut dan Petrussumadi (1991) Warna adalah unsur rupa yang paling mudah ditangkap oleh mata. Berdasarkan pengertian diatas, Warna adalah sesuatu yang dapat mempengaruhi penglihatan yang disebabkan adanya pantulan cahaya.



Gambar 6. Lingkaran Warna

Sumber : Tata Busana Jilid 2

Menurut Ernawati dkk (2008) teori warna dapat dikelompokkan menjadi :

- a. Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
- b. Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu. Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning. Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru. Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.

- c. Warna Intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.

Ada enam macam warna intermediet yaitu :

1. Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.
2. Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.
3. Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.
4. Merah ungu adalah hasil dari pencampuran warna merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru.
5. Merah orange adalah hasil pencampuran merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning.
6. Kuning orange adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah.

- d. Warna tertier.

Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.

1. *Tertier biru* adalah hasil pencampuran ungu dengan hijau.
2. *Tertier merah* adalah hasil pencampuran orange dengan ungu

3. *Tertier kuning* adalah hasil pencampuran hijau dengan orange.

e. *Warna kwarter.*

Warna kwarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu warter hijau, kwarter orange dan kwarter ungu.

1. *Kwarter hijau* terjadi karena percampuran tertier biru dengan tertier kuning.

2. *Kwarter orange* terjadi karena percampuran tertier merah dengan tertier kuning.

3. *Kwarter ungu* terjadi karena percampuran tertier merah dengan tertier biru

Warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu sifat panas dan dingin atau hue dari suatu warna, sifat terang dan gelap atau value warna serta sifat terang dan kusam atau intensitas dari warna.

a. Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh huenya. Hue merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru dan lainnya. Perbedaan antara merah dan kuning ini adalah perbedaan huenya. Hue dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti,

agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, fasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.

b. Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Value warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan shade, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan tint, dilakukan dengan penambahan warna putih.

c. Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

Dari berbagai warna yang sudah ada, besar kemungkinan belum ditemui warna yang diinginkan. Oleh sebab itu warna ini perlu dikombinasikan. Mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan.

Jenis-jenis kombinasi warna dapat dikelompokkan atas :

- a. Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dll, seperti di bawah ini :



Gambar 7. Kombinasi *Monokromatis*

Sumber : Tata Busana Jilid 2

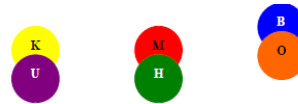
- b. Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan,dll



Gambar 8. Kombinasi *Analogous*

Sumber : Tata Busana Jilid 2

- c. Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.



Gamabar 9. Kombinasi Warna *Komplementer*

Sumber : Tata Busana Jilid 2

- d. Kombinasi warna *split komplementer* yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, Biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.
- e. Kombinasi warna *double komplementer* yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.

- f. Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, orange. Hijau dan ungu. Kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogous di atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna *komplementer*, *split komplementer*, *double komplementer* dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras.

b. Prinsip Disain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993:15). Prinsip desain adalah merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982:9).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, prinsip desain adalah suatu cara yang digunakan untuk menyusun unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu sehingga tercapai perpaduan yang memberikan efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain meliputi:

1) Harmoni

Menurut Widjiningsih (1982:10) Harmoni ialah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni jika semua obyek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila

letak garis-garis yang terpenting mengikuti obyeknya. Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya (Ernawati dkk, 2008:211). Harmoni adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan diatas dapat dijelaskan bahwa harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek, walaupun berbeda namun terlihat bersatu.

2) Proporsi

Proporsi yaitu hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam suatu susunan (Widjiningih, 1982:13). Proporsi adalah penyusunan unsur-unsur desain pada suatu desain busana dengan perbandingan yang baik sehingga tercapai suatu keselarasan yang menyenangkan penglihatan dan perasaan serta memberi kesan lebih indah pada si pemakainya (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:69). Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran

objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional (Emawati dkk, 2008:212).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proporsi adalah perbandingan susunan antara satu bagian dengan bagian lain sehingga tercapailah keselarasan.

3) Keseimbangan

Keseimbangan atau balance yaitu penyusunan unsur-unsur desain secara baik sehingga tampak serasi pada si pemakai (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri). Asas ini digunakan memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan (Sri Widarwati, 1993:17). Menurut Emawati dkk (2008:212) Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunanyang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu :

- a) Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.
- b) Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah pengaturan unsur-unsur desain secara serasi, selaras, dan menarik sehingga memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan.

4) Irama

Irama adalah suatu pandangan yang teratur pada busana (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:72). Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Sri Widarwati,1993:17). Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian kebagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama (Emawati dkk, 2008:212).

Menurut Emawati dkk (2008:212) Irama dapat diciptakan melalui :

- a. Pengulangan bentuk secara teratur
- b. Perubahan atau peralihan ukuran
- c. Melalui pancaran atau radiasi

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa irama adalah pergerakan yang teratur dan dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain.

5) Pusat Perhatian

Menurut Sri Widarwati (1993:21) desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut

pusat perhatian. Meskipun dalam suatu desain busana unsur-unsurnyaa telah tersusun dengan baik, agar tampak menarik perlu diberi suatu tekanan pada bagian tertentu yang ingin ditonjolkan, hal ini disebut dengan pusat perhatian (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:70). Pusat perhatian (*center of interest*) dapat berupa aksen yang dapat secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana (Afif Ghurub Bestari, 2011:18).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, pusat perhatian adalah suatu bagian atau aksen yang paling menarik dan terpenting dari bagian- bagian lainnya.

6) Kesatuan (*Unity*)

Menurut Emawati dkk (2008:212) Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisahpisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

5) Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian gambar adalah kegiatan untuk menyajikan karnyanya untuk orang lain. Menurut Sri Widarwati (1996) dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta desain pakaian ada beberapa teknik penyajian yaitu :

1. *Design Sketching*

Design Sketching ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan style dengan cara kita sendiri.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa ini yaitu;

- a. Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna.
- b. Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- c. Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d. Di atas kertas sheet, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan, dan lain-lain.
- e. Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.
- f. Jangan menghapus apabila timbul ide baru.
- g. Memilih desain yang disukai.

2. *Production Sketching*

Production sketching ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Oleh karena itu harus memperhatikan hal-hal berikut ini:

- a. Semua detail harus digambar jelas dan disertai keterangan yang lengkap.
- b. Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan porsi yang sebenarnya.
- c. Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- d. Desain bagian harus ada.
- e. Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- f. Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu production sheet.

Production Sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada.

3. *Presentation drawing*

Presentation Drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (buyer). Oleh karena itu harus memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- b. Membuat sheet bagian belakang (back view). Digambarkan di atas proporsi tubuh atau digabar sebagaian (flat).
- c. Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.

- d. Menempelkan contoh bahan pada sheet. Jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 2,5cm.

4. *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lainnya.

Untuk fashion ilustration menggunakan proporsi tubuh 9 x atau 10x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

5. *Three Dimention Drawing*

Three dimantion Drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi).

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta Muslimah

Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi hari, pesta siang hari, maupun malam hari. Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Teknik jahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998)

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta. Sedangkan menurut Emawati dkk (2008) Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Dalam memilih busana pesta hendaklah dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan, apakah pestanya pagi, siang, sore ataupun malam, karena perbedaan waktu juga mempengaruhi model, bahan dan warna yang akan ditampilkan.

Busana muslimah adalah busana yang menutup aurat, tidak ketat, tidak transparan, dan menutupi seluruh tubuh kecuali muka dan telapak tangan seperti yang tertulis dalam (QS. Al-A'raf:26) yang artinya” *Wahai anak cucu Adam, sesungguhnya Kami telah menyediakan pakaian untuk menutup auratmu dan perhiasan bagimu. Tetapi pakaian taqwa itulah yang lebih baik*”, dan yang tertulis dalam (QS.An-Nur:31) yang artinya : *Katakanlah kepada wanita yang beriman: "Hendaklah mereka menahan pandangannya, dan kemaluannya, dan janganlah mereka menampakkan perhiasannya, kecuali yang (biasa) nampak dari padanya. Dan hendaklah mereka menutupkan kain kudung kedadanya, dan janganlah menampakkan perhiasannya kecuali kepada suami mereka, atau ayah mereka, atau ayah suami mereka, atau putera-putera mereka, atau putera-putera suami mereka, atau saudara-saudara laki-laki mereka, atau putera-putera saudara lelaki mereka, atau putera-putera saudara perempuan mereka, atau wanita-wanita islam, atau budak-budak yang mereka miliki, atau pelayan-pelayan laki-laki yang tidak mempunyai keinginan (terhadap wanita) atau anak-anak yang belum mengerti tentang aurat wanita. Dan janganlah mereka memukulkan kakinya agar diketahui perhiasan yang mereka sembunyikan. Dan bertaubatlah kamu sekalian kepada Allah, hai orang-orang yang beriman supaya kamu beruntung.*

Berdasarkan penjelasan di atas busana pesta muslimah adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta yang terbuat dari bahan-bahan yang berkualitas dengan tidak mengabaikan nilai-nilai kesantunan dan syarat-syarat yang telah ditentukan untuk berbusana muslimah.

a. Penggolongan busana pesta

1) Usia

Menurut Arifah A.Riyanto(2003: 151-160) usia pemakai busana pesta dibedakan menjadi lima, yaitu:

a) Usia Bayi

Bayi adalah usia 0-12 bulan, yang pada masa ini keadaan rawan penyakit, kulitnya peka terhadap gesekan atau gangguan luar. Jadi untuk golongan usia bayi perlu dipilih kain dengan tekstur yang lembut dan menyerap keringat, warna yang dipilih menggunakan warna muda, apabila bercorak dapat dipilih corak kecil-kecil.

b) Usia Kanak-kanak

Masa kanak-kanak adalah usia 1-6 tahun. Pada masa ini anak sudah mulai aktif berbicara, gerkannya sudah luas, dan penglihatanya semakin jelas. Busana yang dipilih untuk usia anak-anak adalah dengan warna cerah seperti merah, kuning, orange. Untuk usia kanak-kanak jangan dipilih warna atau gelap tanpa ada aksen tertentu. Untuk kesempatan pesta selain kain dari bahan kapas dapat pula dipilih dari bahan lain seperti sutera,satin, tula, georgete. Teksturnya dapat dipilih yang mengkilat, tetapi tidak tekstur yang kasar karena tekstur kasar dapat memungkinkan bergesekan dengan kulit dan akan menjadi lecet.

c) Usia anak-anak

Usia anak-anak antara 6-12 tahun dan biasanya berada masa sekolah dasar. Aktivitas anak selain sekolah sudah mulai banyak keluar rumah seperti pramuka, belajar kelompok, berenang. Dengan banyak aktivitas itu berarti bagi keluarga harus menyediakan busana yang beragam, dapat menyediakan busana dengan aktivitas tersebut. Kain dan model atau corak serta warna dipilih sesuai dengan aktivitasnya. Untuk kesempatan pesta dapat dipilih yang lebih formal terdiri dari rok dan blus atau bebe dengan hiasan renda.

d) Usia remaja

Usia remaja antara usia 12-20/22 tahun. Pada usia ini disebut juga masa pelepas, yang secara psikologi yaitu masa munculnya gejolak hati yang ingin serba tahu tentang apa yang kadang-kadang belum boleh tahu, mulai perhatian pada lawan jenis dan terjadi perubahan fisik. Dari busana pun dapat menggambarkan gejolak hatinya, biasanya dengan model dan warna yang agak mencolok, yang terbaru dan trend, walaupun kurang sesuai dengan badan dan warna kulitnya. Kain dan model apapun tidak menjadi masalah, yang penting sopan. Kain untuk busana remaja tergantung pada jenis, model, dan kesempatan pakainya.

a. Usia Dewasa

Usia dewasa berada pada usia 23-50 tahun. Pada usia dewasa, seseorang sudah selayaknya mempunyai kepribadian mantap. Demikian juga dengan pemilihan busana. Busana yang dipilih dapat disesuaikan dengan kegiatan yang sedang dilakukan. Pemilihan warna untuk orang dewasa tergantung pada kepribadian masing-masing, tetapi harus melihat kesempatan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan busan pesta baik dari pemilihan warna, bahan, maupun tekstur menurut usia disesuaikan oleh masing-masing usia penggunanya.

b. Waktu

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988) busana pesta dibedakan menjadi 4, yaitu:

1. Busana pesta pagi/siang

Dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional.

2. Busana pesta sore

Bahan lebih baik daripada untuk pesta pagi/siang. Warna lebih menyolok atau lebih gelap. Perhiasan tidak berkilau.

3. Busana pesta malam

Bahan yang digunakan yang paling baik, warna gelap atau menyolok, berkilau.

4. Busana pesta Resmi

Busana Pesta Resmi sering dikenakan pada upacara atau resepsi resmi, atau acara kenegaraan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta yang dikenakan disesuaikan dengan kesempatan pesta yang akan dihadiri baik itu untuk kesempatan pagi, siang, malam.

c. Sifat

1. Busana Pesta Resmi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, busana sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga terlihat rapi dan sopan tetapi terlihat mewah. Bahan yang digunakan adalah bahan berkilau, broucade, lame, satin, beledu, sutera, dan sebagainya.

2. Busana pesta Gala

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta gala adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari untuk kesempatan pesta dengan ciri-ciri, model terbuka, glamour, dan mewah. Misalnya *backless* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka), dan lain sebagainya.

d. Look dan Style

Menurut Dian Savitri (2008) look dan style atau gaya adalah karakteristik seseorang dalam mempresentasikan sesuatu. Gaya dalam

lingkup pakaian adalah karakteristik penampilan bahan pakaian, kombinasi fitur-fiturnya yang membuatnya berbeda dengan pakaian lain. Ada beberapa tipe gaya busana menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 84-85) yaitu:

- 1) Tipe *Maskulin* mempunyai perawakan tegap, tinggi, rambut lurus, suara bernada rendah, bersifat terbuka dan agresif.
- 2) Tipe *Feminin* dengan ciri lembut serta agak pemalu, berperawakan pendek, rambut agak berombak dan mempunyai tulang kecil.
- 3) Tipe *Intermediate* mempunyai tpe bentuk tubuh antara tipe maskulin dan tipe feminin.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1996: 27-31) gaya busana ada lima macam yaitu:

- a) Tipe *Romantis* mempunyai sifat yang sensitif, berperasaan halus, serta menonjolkan sisi kewanitaanya sehingga busana yang disukai biasanya berupa gaun dengan berbagai variasi hiasan.
- b) Tipe *Sportif* bersifat suka sewajarnya, senang bergaul, berpendirian keras. Busana yang disukai mempunyai potongan sederhana.
- c) Tipe *Feminin Aktif* memiliki perasaan yang halus, tidak suka menolak yang keterlaluan. Busana yang disukai biasanya berupa gaun yang mencetak tubuh, dengan model yang dapat berfungsi dan modern dengan pertimbangan praktis.

- d) Tipe Emansipasi bersifat aktif, senang berdikari, dan berpakaian dengan percaya diri. Busana yang disukai kostum dan celana panjang
- e) Tipe *Elegant* memiliki sifat pasif, ingin dikagumi, berwibawa, dan bertipe pemimpin. Busana yang disukai gaun-gaun elegant (berkesan anggun).
- f) Tipe *Extravagance* ini banyak dipengaruhi unsur panggung, bersifat amat demonstratif, terkadang menyolok. Busana yang disukai biasanya dengan jenis yang aneh, terkadang asimetris terbuka dengan variasi jahitan.

2. Pola Busana

Dalam pembuatan pola ada beberapa metode yang digunakan antara lain:

a. Kontruksi pola

Menurut Widjningsih (1994:3) konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentukbadan muka dan belakang, rok dan lain-lain. Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem JHC Meyneke, sistem So-Engineer (So En) , sistem Charmant, sistem Dress Making, sistem Praktis, dan sebagainya.

Kontruksi pola memerlukan pengambilan ukuran, oleh karena pengambilan ukuran dilakukan secara tepat dan teliti

dilakukan untuk memperoleh hasil busana yang rapi, nyaman, dan sesuai dengan ukuran badan model sehingga diperlukan gambar pola yang baik.

Menurut Yogi Boedijon (2013:32) beberapa alat yang diperlukan untuk mengukur badan model antara lain ;

- a) Vetter band atau elastik yang lebarnya sekitar 1 cm.
- b) Pita ukur/ meteran.
- c) Buku catatan atau alat tulis.

Model yang akan diukur sebaiknya menggunakan pakaian yang pas agar ukuran yang didapat akurat. Penggunaan bahan jeans atau bahan lain yang relatif tebal tentu akan menyebabkan ukuran tidak akurat. Sebelum diukur, ikat terlebih dahulu pinggang model dengan vetter band secara ketat.

Berikut adalah ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana (Porrie Muliawan, 1994:2-4):

- a) Ukuran pola badan

- 1. Lingkar Leher

- Diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher.

- 2. Lingkar Badan

- Diukur melingkari badan atas terbesar, melalui puncak dada. Diukur pas badan, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.

- 3. Lingkar Pinggang

Diukur melingkari pinggang, diukur pas, kemudian ditambah 1cm atau diselakan 1 jari.

4. Lingkar Panggung

Diukur melingkari badan bawah yang terbesar, diukur pas, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.

5. Lebar Muka

Diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri.

6. Lebar punggung

Diukur 9 cm dibawah tulang leher yang menonjol, kemudian melebar dari batas kerung lengan kiri ke atas kerung lengan kanan.

7. Panjang muka

Diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.

8. Panjang punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus kebawah sampai di bawah ban petar pinggang.

9. Panjang sisi

Diukur dari batas ketiak ke bawah ban petar pinggang dikurangi 2cm.

10. Panjang Bahu

Diukur di belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan atau bahu yang terendah..

11. Tinggi Puncak

Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak buah dada.

b) Ukuran Pola Lengan

1. Lingkar Kerung Lengan

Di ukur melingkari lubang lengan, diukur pas, kemudian ditambah 2 cm atau ditambah 4cm.

2. Lingkar Lengan Bawah

Diukur mengelilingi pergelangan tangan ditambah 2 atau 3 cm

3. Panjang lengan

Diukur jarak dari punak lengan terus kebawah lengan sampai melampaui tulang pergelangan yang menonjol.

c) Ukuran Pola Rok

Panjang Rok : Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan

b. Teknik Draping

Menurut Ernawati dkk (2008:225) menggambar pola dasar dengan teknik drapping adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang model. Untuk mempermudah prosedur pembuatan pola, model dapat diganti dengan *dressform* atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model. Sebelum membuat pola dengan teknik drapping, terlebih dahulu dipersiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti :

1. *Dressform* / boneka jahit
2. Pita ukur / centimeter
3. Jarum pentul
4. Jarum tangan
5. Penggaris
6. Pensil dan kapur jahit
7. Gunting kain
8. Karbon jahit dan rader
9. Tali kord
10. Blaco / bahan dasar yang dipakai untuk mendrapping.

3. Bahan Busana Pesta

Menurut Sri widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta ialah beledu, kain renda, chiffon, lame, sutera, dan lain-lain. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998) Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu menggunakan bahan yang melangsai dan warna yang memcolok..

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain :

1. Memilih bahan sesuai dengan model disain.
2. Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
3. Memilih bahan sesuai dengan kesempatan pemakaian.

4. Memilih bahan sesuai dengan kenangan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan, bahwa bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ialah mennggunakan bhan-bahan yang berkualitas.

a. Bahan Jackguard

Menurut Sara J Kadolph dan Anna L.Langford (2008: 202) tenun jacquard adalah “large figure design that required more than 25 different arrangement of warp yarns to complete one repeat design are jacquard weaves”. Tenunan jacquard adalah tenunan yang dihasilkan alat tenun jacquard. Yakni alat tenun yang dapat menghasilkan motif – motif struktur yang kaya dan beraneka ragam bentuk. Alat tenun jacquard dijalankan dengan sistem kartu yang dilubangi. Kartu-kartu yang terbuat dari kertas duplex tersebut memberi perintah pada mesin untuk menghasilkan kain dengan motif struktur. Alat tenun jacquard memiliki sistem penggerak independen pada setiap helai benangnya, sehingga dapat menghasilkan struktur gambar dan bentuk yang sangat beragam.

Tenunan *Jacquard*, tiga tenunan dasar (*three foundation weaves*) dipakai dalam pembentukan motifnya. Tenunan yang dimaksud adalah *plain weave* (tenunan polos), *twill weave* (tenunan keper), dan *satın weave* (tenunan satin). (Soji Muramatsu, 1958 : 1). Biasanya kain Jacquard ini memiliki lapisan kain yang berkilap dan licin dan agak berkilau. Untuk jenis benang untuk membuat kain Jacquard bisa

bermacam-macam antara lain jenis katun, sutra, wool, linen dan yang paling sering ditemui adalah kain jacquard dari bahan *polyester*.

b. Bahan *Gordyn*

Kain *gordyn* merupakan tenunan yang terbuat dari serat tumbuhan rami (*flax*-serat tanaman linen). *Gordyn* memiliki empat jenis, diantaranya:

1. ***Blackout***

Blackout adalah jenis kain yang mampu menghalangi semua cahaya matahari yang masuk. Serat-serat pada kain tipe *blackout* membuat sinar matahari tak mampu menembusnya.

2. ***Dim out***

Dim out adalah jenis kain yang mampu menahan sinar matahari hingga 90%. Artinya sinar matahari benar-benar tidak masuk ke dalam ruangan. Bahan *dim out* lebih banyak berpola polos, seperti putih, biru muda, atau warna cerah lainnya.

3. ***Semi blackout***

Kain semi *blackout* hanya menahan cahaya matahari sekitar 80%. Kain semi *blackout* memiliki beberapa pola meski kebanyakan adalah polos. Misal pola figur anime, bunga, atau mungkin pola abstrak.

4. **Bahan Lokal**

Selain tiga bahan yang menahan sinar matahari di atas, bahan-bahan lokal juga kerap digunakan untuk membuat *gordyn*. Salah satu bahan

yang sering digunakan adalah kain satin yang halus. Biasanya kain ini memiliki permukaan yang sangat lembut dan jika dipandang dari kejauhan akan mengkilap. Kain *lace* juga kerap digunakan untuk membuat Gordyn dan biasanya kain ini tidak begitu rapat pada susunan benangnya, sedangkan yang terakhir adalah bahan sutra.

c. Warna Bahan

Warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:10). Busana pesta malam biasanya menggunakan warna yang lebih tua atau menggunakan warna terang (Porrie Muliawan, 1994:77).

d. Tekstur bahan Busana pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993 : 14). Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003 : 47).

Berdasarkan pengertian di atas tekstur bahan adalah keadaan suatu permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang,

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya rapi, bagus, dan nyaman dipakai. Ada beberapa macam teknik dalam menjahit busana yaitu:

a. Penyambungan (kampuh)

Menurut Ernawati dkk (2008:105) Untuk menyatukan bagian-bagian dari potongan kain pada pembuatan busana seperti menyatukan bahu muka dengan bahu belakang, sisi kiri muka dengan sisi kanan belakang dsb, sisa sambungan disebut dengan kampuh. Sedangkan menurut Yogi Boedijono kampuh adalah jahitan (sambungan) dua bagian dari bahan.

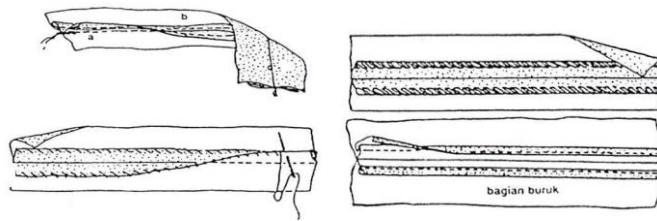
Berikut macam-macam kampuh menurut Ernawati dkk (2008) antara lain:

1) Kampuh Terbuka

Kampuh terbuka yaitu kampuh yang tiras sambungannya terbuka/dibuka, teknik penyelesaian tiras ini ada beberapa cara:

- a) Kampuh terbuka dengan penyelesaian setikan mesin, penyelesaian tiras dengan cara melipat kecil pinggiran tiras dan disetik dengan mesin sepanjang pinggiran tersebut.
- b) Kampuh terbuka dengan penyelesaian tusuk balut, yaitu penyelesaian tiras di sepanjang pinggiran tiras diselesaikan dengan tusuk balut.

- c) Kampuh terbuka yang diselesaikan dengan obras, yaitu penyelesaian di sepanjang pinggiran tiras diselesaikan dengan diobras.
- d) Kampuh terbuka diselesaikan dengan rombak (dijahit dengan kain serong tipis, dilipat dan disetik) ini hanya dipakai untuk busana yang dibuat dari bahan/kain tebal.



Gambar 10 .Kampuh terbuka

Sumber : Tata busana Jilid 2

2) **Kampuh Balik**

Kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikkan dengan dua kali jahit dan dibalikkan.

3) **Kampuh Pipih**

Kampuh pipih yaitu kampuh yang mempunyai bekas jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan, dan sisi yang sebelahnya satu setikan.

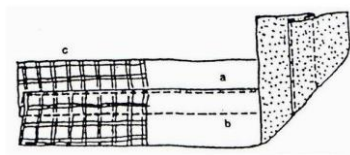
4) **Kampuh Perancis**

Kampuh perancis adalah kampuh yang hanya terdiri dari satu jahitan yang didapatkan dengan cara menyatukan dua lembar kain.

5) **Kampuh Sarung**

Kampuh sarung adalah kampuh yang tampak dari kedua sisinya. Cara melakukan setikan kampuh sarung adalah sebagai berikut:

pinggiran (a) dan (b) sama-sama besar, kampuh semula 1 cm lalu keduanya di kumpul berpadu, tiras dilipat dengan posisi saling berhadapan dan dapat dibantu dengan jelujuran. Tirasnya sama-sama di lipat menjadi 0,5 cm lalu dijahit pinggirannya dari bagian buruk. Kegunaan kampuh sarung ini adalah untuk menjahit kain sarung pelakat (kain sarung bercorak/kotak-kotak) ketika menjahit corak/kotaknya harus sama juga untuk menjahit kemeja, jas, dan jaket.



Gambar 11. Kampuh Sarung

Sumber : Tata Busana Jilid 2

b. Interfacing

Menurut Sicilia Sawitri (1997:21) interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi. Interfacing digunakan sebagai bahan pelapis antara lain pada bagian kerah, manset, saku, dan lain sebagainya.

Ada dua macam cara pemasangan interfacing yaitu :

- 1) Interfacing dengan perekat adalah interfacing yang dipasang dengan cara direkatkan dengan menggunakan setrika.
- 2) Interfacing tanpa perekat adalah interfacing yang dipasang dengan cara tusuk piqar atau setikan yang dapat menahan secara keseluruhan mengikuti bentuknya.

Menurut Sicilia Sawitri dkk (1997) *Interfacing* dibedakan menjadi dua yaitu :

- 1) *Non woven* tekstil (*Interfacing* tidak ditenun), contohnya fliselin, flisofix
- 2) *Woven Interfacing* (*Interfacing* yang ditenun), contohnya tenunan rambut kuda.

c. Facing

Menurut Sicilia Sawitri (1997) *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel krah, lapisan belahan pada tengah muka. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya

d. Interlining

Menurut Sicilia Sawitri (1997:21) *interlining* adalah pakaian yang dilapisi, dipasangkan jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa. Gunanya untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu. Sedangkan menurut Ernawati, dkk (2008:183) *Interlining* merupakan pelapis antara, yang membantu membentuk siluet pakaian. *Interlining* sering digunakan pada bagian-bagian pakaian seperti lingkaran leher, kerah, belahan tengah muka, ujung bawah pakaian, bagian pundak pada jas, pinggang dan lain-lain. *Interlining* banyak jenisnya, diantaranya ada yang mempunyai lem atau perekat dan ada yang tidak berperekat.

Interlining yang mempunyai lem atau perekat biasanya ditempelkan dengan jalan disetrika pada bahan yang akan dilapisi. Begitu juga dengan ketebalannya. *Interlining* ini ada yang tebal seperti untuk pengeras kerah dan pengeras pinggang. *Interlining* yang relatif tipis dapat digunakan untuk melapisi belahan tengah muka, saku, deppun leher, kerah dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa interlining adalah bahan yang digunakan untuk melapisi sehingga membentuk siluet.

e. Lining

Menurut Ernawati dkk (2008:182) *Lining* merupakan bahan pelapis berupa kain yang melapisi bahan utama sebahagian maupun seluruhnya. Bahan *lining* sering juga disebut dengan *furing*. Bahan *lining* yang sering dipakai diantaranya yaitu kain hero, kain hvl, kain abutai, kain saten, kain yasanta, kain *dormeuil england* dan lain-lain. *Linning* adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun bagian dari dalam (Sicilia Sawitri, 1997).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, lining adalah bahan pelapis busana berupa kain yang digunakan sebagai vuring

f. **Pengepresan**

Pengepresan adalah suatu cara menyetrika agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan ini dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicilia Sawitri : 1997). Tujuan dari *pressing* adalah untuk menghilangkan kerutan atau menghaluskan bekas-bekas lipatan yang tidak diinginkan untuk membuat lipatan-lipatan yang diinginkan. Untuk membentuk mencetak busana sesuai dengan lekuk tubuh, untuk mempersiapkan busana ke proses berikutnya dan untuk memberikan penyelesaian akhir pada busana setelah proses pembuatan (Ernawati dkk, 2008:146).

Pressing sangat diperlukan karena sangat berpengaruh terhadap tampilan dan kerapian pakaian. Menurut Ernawati dkk (2008:146) proses *pressing* dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

- 1) Pengepresan selama pembuatan pakaian yang disebut *under pressing*.
- 2) Pengepresan setelah pembuatan busana selesai disebut *top pressing*.

Menurut Ernawati dkk (2008:146) Alat-alat *Pressing* yang Dibutuhkan

- 1) Setrika uap
- 2) Alas plastic yang dilapisi busa tebal
- 3) Mesin leger, yang berfungsi untuk mengepres busana dari paha ke atas (biasa digunakan di garmen)

- 4) Mesin topper, yang berfungsi untuk mengepres busana dari paha ke bawah (biasa digunakan di garment)
- 5) Setrika press yang dapat distel suhunya dan mempunyai semprotan airnya.
- 6) Meja setrika (papan setrika)
- 7) Papan lengan yang khusus untuk lengan dengan ukuran papan, dimana lengan dapat dimasukkan pada papan lengan.
- 8) Bantalan press yang berfungsi untuk membantu menekan dan sebagai alas untuk mempress puncak lengan.
- 9) Mesin press yang umum dipakai perusahaanperusahaan garment (konveksi Untuk mendapat kualitas produk pakaian yang baik dengan proses yang baik pula.

Salah satunya teknik mempress atau pressing ada dua tahap pengepressan

a. Pengepressan antara

Pengepressan antara yaitu pada saat proses penjahit dilakukan pressing pada bagian-bagian pakaian yaitu setiap langkah menjahit di press seperti:

- 1) Pengepressan kampuh yaitu kampuh bahu dan kampuh sisi, setelah bahu dan sisi disambungkan.
- 2) Pengepressan lipit seperti lipit pantas dan lipit-lipit lainnya bila ada.
- 3) Pengepressan lapisan (Interlining) pada tengah muka, depun, krah dan sebagainya.

4) Pengepressan komponen-komponen seperti tutup kantong sebelum dipasangkan dan persiapan bagianbagian lainnya.

b. Pengepressan akhir

Pengepressan akhir yaitu pengepressan yang dilakukan pada saat pakaian sudah siap (sudah jadi). Ini dapat dikerjakan dengan sterika press dan untuk di garmen dengan produksi yang besar dengan “*Stream Doily atau stream tunnel*.”

g. Pengemasan

Kemasan atau packaging adalah suatu pembungkus suatu produk yang indah atau menarik, mempunyai ukuran standar yang sesuai dengan produk, mudah dibawa, dan melindungi produk tersebut dari lingkungan. Adanya pembungkus dapat mencegah atau mengurangi kerusakan, melindungi produk yang ada di dalamnya, melindungi dari bahaya pencemaran serta gangguan fisik baitu itu gesekan atau getaran. Langkah awal dari proses pengemasan adalah mengidentifikasi produk yang akan dikemas yang akan dipergunakan sehingga kemasan dapat disesuaikan dengan produk, sehingga kemasan tidak merusak. Identifikasi produk dilakukan berdasarkan ukuran, model, warna, jenis bahan, kualitas produk, harga jual, teknik pendistribusian, dan sebagainya.

Proses pengemasan dilakukan setelah penyetrikaan atau pressing. Penegemasan produk sesuai dengan jenisnya dikemas dengan cara dilipat atau digantung yang kemudian digantungkan kedalam kemasan.

1) Pengemasan dengan cara dilipat

Produk yang dikemas dengan cara dilipat dilakukan pelipatan sesuai ukuran kemasan.

2) Pengemasan dengan cara digantung

Pada perusahaan atau industri busana besar, dan untuk jenis tertentu. Penyetrikaan atau pressing untuk busana yang akan dikemas dilakukan dengan cara digantung dan tidak dilipat. Kemudian produk digantung pada hanger, dipasang hag tag dan paper tag atau atribut lainnya.

5. Hiasan Busana

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) Desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (*value*) yang tinggi terutama nilai keindahannya. Menurut Widjiningih (1982) desain hiasan busana merupakan desain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai busana. Sedangkan menurut Ernawati dkk (2008) menghias dalam Bahasa Inggris berasal dari kata "*to decorate*" yang berarti menghias atau memperindah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana memiliki nilai tinggi yang dapat diterapkan pada bagian busana sehingga dapat memperindah desain busana.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana banyak dan bervariasi, tetapi dilihat dari jenisnya adalah sebagai berikut :

- a. Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda benang dan bordir
- b. Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, trimming, manset dan lain-lain
- c. Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsliting dan gesper
- d. Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan bentuk alternatif yang lain
- e. Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsliting dan lain-lain
- f. Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan istimewa antara lain
 - 1) *Gim* yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari
 - 2) logam berlapis warna emas atau perak.
 - 3) *Ribbing* yaitu sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya
 - 4) digunakan sebagai hiasan busana.
 - 5) *Breeding* yaitu merupakan hiasan berupa tali menyerupai tali
 - 6) cord tetapi lebih padat.
- g. Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.
- h. Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan. Jenis manik-manik antara lain :

- 1) Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat dan ukurannya sangat bervariasi.
- 2) Pasiran yaitu manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
- 3) Payet atau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.
- 4) Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan dibagian tengahnya terdapat lubang kecil.
- 5) Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan dibagian tengahnya terdapat lubang.
- 6) Batu manikam yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastik transparan atau batubatu asli.
- 7) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentukbentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya diberi ukiran atau ornament yang bercorak etnis.

Macam -macam teknik hiasan busana adalah :

a. *Ribbon Art*

Menurut Trusti Judiarto (2012) *Ribbon Art* adalah seni menghias menggunakan berbagai macam pita yang beraneka tekstur, warna, ukuran yang dibuat tersendiri kemudian dirangkai menjadi komposisi yang indah,

kemudian komposisi tersebut dijahit bagian demi bagian pada bahan yang menjadi latar belakang/dasar komposisi tersebut.

Pengaplikasian *Ribbon Art* juga dapat dibuat dengan berbagai teknik salah satunya anyaman. Menurut Marcel Mauss (1947) anyaman adalah proses menyilangkan atau menjaringkan dengan berbagai bahan-bahan yang bisa dianyam.. Motif yang digunakan juga dapat dimodifikasi salah satunya motif lancar serang dibuat dengan anyaman ganda yaitu menyisipkan dan menumpang dua benda pipih, yaitu pakan dan lusi yang berbeda arah.

b. Teknik *Smock*

Menurut Widjiningsih (1982) teknik *smock* adalah suatu teknik hiasan untuk melekatkan kerut-kerut dengan menggunakan berbagai tusuk dan benang hias sehingga menghasilkan suatu bentuk hiasan yang baik. Dalam mendisai *smock* tidak perlu digambar pada kertas, cukup pada bahannya saja apabila memerlukan garis-garis pertolongan.

Menurut Widjiningsih (1982: 95-99) *Smock* terbagi menjadi tiga macam yaitu :

a. *Smock* Inggris

Smock Inggris adalah *smock* yang terjadi karena adanya tarikan-tarikan benang sehingga berbentuk kerutan-kerutan yang kecil-kecil (halus) dan rata. karena berupa keruttan-kerutan maka bahan yang diperlukan minimum dua kali lipat dari besar yang

dikehendaki.pembuatan smock ini terlebih dahulu diberi tanda garis-garis.

b. *Smock Belanda*

Smock belanda adalah smock yang dibuat dengan menggunakan macam-macam tusuk hias yang dapat merengangkan, pada umumnya smock ini berbentuk berbiku-biku dengan tusuk lilit yang dibuat sedemikian rupa, serta dibuat tanpa perlu digambar atau pun diberi tanda.

c. *Smock Jepang*

Smock jepang adalah smock yang berbentuk gelembung-gelembung atau cekungan-cekungan. Gelembung atau cekungan terbentuk oleh beberapa bagian (sudut-sudut) tertentu jika dihubungkan dengan dimatikan. Smock ini dibuat dengan membuat pola terlebih dahulu.

c. **Teknik *Patchwork***

Menurut Wasia Roesbani (1982) *Patchwork* tergolong dalam teknik aplikasi, menggunakan perca-perca yang disambung atau tindih menindih dijahit dengan tangan atau mesin. *Patchwork* dapat digabung dengan aplikasi dan mattelase (bahasa belanda), quilt (bahasa inggris). Tusuk-tusuk yang digunakan adalah: jelujur, kelim, flannel, festoon.

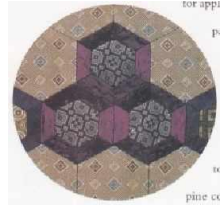
Proses pembuatan *Patchwork* adalah teknik sambung-menyambung kain satu dengan kain lainnya yang berlainan warna dan bentuknya beraneka ragam seperti bentuk geometri, pemandangan, bunga,

rumahrumahan dan sebagainya. Menurut Calasibetta (1975) *Patchwork* adalah potongan-potongan kecil kain, kulit, atau bahan lainnya yang dijahit bersamaan membentuk kain yang besar; digunakan di Kolonial Amerika untuk merubah .pakaian-pakaian usang menjadi selimut tebal atau selimut-selimut yang dihidupkan kembali pada tahun 1960 untuk pembuatan pakaian dan interior-interior. Sedangkan menurut Goet Poespo (2009:221) : *Patchwork* adalah potongan-potongan kecil dari bahan yang berbeda dijahitkan bersamaan, telah berkembang sejak jaman kuno sebagai suatu bentuk penghematan dari jahit menjahit rumah tangga.

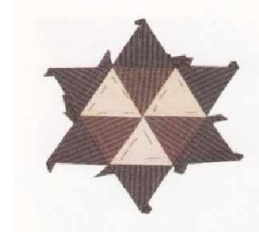
Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Patchwork* merupakan potongan-potongan kecil kain yang dijahit nmenjadi satu sehingga membentuk kain besar

Penggolongan teknik hias *patchwork* menurut Haigh (2000:18-26), teknik hias *patchwork* terdiri atas:

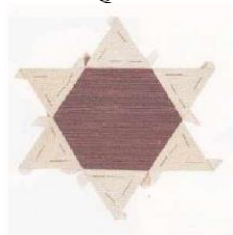
Hand Piecing



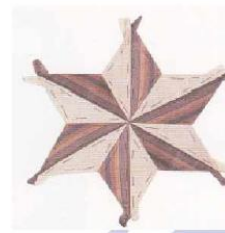
Triangle Star



Hexagon star



tortoiseshell star



compass star



machine piecing,



Machine piecing



combining machine



Gambar 12. Aneka teknik hias *patchwork*

Sumber : e-Journal. Volume 02 Nomor 03 Tahun 2013, Edisi Yudisium Periode
Agustus 2013, Hal 118-124

F. Pergelaran Busana

1) Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Sri Widarwati (1996:45) yang dimaksud dengan pergelaran busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana. Peragaan busana atau gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat (Arifah A Riyanto, 2003:8). Pergelaran busana merupakan salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup atau pragawan atau pragawati tertentu. Sedangkan menurut Tim Abdi Guru (2005:187) pergelaran merupakan suatu kegiatan yang menampilkan atau memperkenalkan barang jasa atau prestasi kepada publik. Pergelaran mengandung arti bahwa hal-hal yang dipertunjukan bersifat dinamis.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pergelaran busana adalah suatu pameran mode busana yang digunakan perancang atau desainer untuk memperkenalkan dan mempromosikan hasil karyanya kepada khalayak umum atau masyarakat.

4) Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Menurut Sri Ardiati Kamil (1996) tujuan diadakannya gelar busana antara lain:

- a) Memberikan hiburan
- b) Mencari dana untuk kegiatan atau acara tertentu
- c) Untuk menarik kunjungan masyarakat ramai bagi sekolah, penyelenggaraan pergelaran busana merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan.
- d) Untuk tujuan promosi barang dagangan.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986:92) Penyelenggaraan pergelaran busana dapat diselenggarakan dua macam cara, yaitu:

- a) Program non sponsor

Pada program ini penyelenggaraan semata-mata dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa kerja sama pihak lain. Kelebihan penyelenggaraan program non-sponsor adalah dapat menggunakan bahan tekstil ataupun warna berdasar selera desainer. Adapun kekurangannya adalah segala pembiayaan ditanggung oleh penyelenggara sendiri.

- b) Program sponsor

Dalam ini, penyelenggaraan busana dilaksanakan bersama antara pihak desainer dengan pihak lain

- 1) Pensponsor tunggal, yaitu sponsor dengan pihak desainer bekerjasama dengan satu sponsor saja, misalnya produsen sepatu, tas dan lain sebagainya.
- 2) Pensponsor bersama, yaitu pihak desainer bekerjasama dengan lebih dari satu sponsor misalnya dengan produsen sepatu, sebuah restoran atau hotel, salon kecantikan dan lain sebagainya.

5) Penyelenggaraan Pergelaran

Suatu kegiatan pertunjukan dapat dikatakan sukses apabila konsep yang dimiliki matang, tersusun, terstruktur, dan terorganisir dengan baik. Konsep pertunjukan harus benar-benar terarah karena konsep adalah suatu proses untuk menentukan sesuatu pencapaian yang ingin dicapai.

Konsep yang berkaitan dengan pertunjukan yaitu:

a. Style

Tempat pertunjukan dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pertunjukan. Apabila tempat pertunjukan direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pertunjukan dapat dilakukan didalam ruangan.

b. Lighting

Lighting adalah peralatan pencahayaan untuk memerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan atau pertunjukan, tanpa adanya pencahayaan maka pertunjukan tidak akan terlihat oleh penonton. Fungsi dari *lighting* menurut Murgiyanto (1983:89) tata cahaya atau *lighting* memiliki fungsi antara lain yaitu sebagai :

1) Penerang

Dalam pertunjukan tata *lighting* memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pertunjukan maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatik.

2) Penciptaan Suasana Hati atau Jiwa

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.

3) Penguatan Adegan

Menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.

4) Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya , agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik.

5) Sebagai Efek Khusus dalam Pementasan

Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pagelaran yaitu *Dimantion*

c. Tata panggung

Di dalam buku yang disusun oleh Corinth, *How To Put Showmanship into the Fashion Show* (1970: 7) menyatakan ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencanaan pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukkan dari ruang ganti hingga pergantian tempat
- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton “Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukkan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekiyo, 1990: 24).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pagelaran atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Menurut Bastomi(1985:5)panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu.:

1) Panggung Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton..

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasang dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan pagelaran dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *Proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukan dan pagelaran. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme. Tata panggung ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan satu arah dari penonton.

3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

d. Musik

Musik juga sangat berpengaruh didalam suatu pertunjukan dan pagelaran tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pagelaran atau pertunjukan Busana adalah sebagai berikut ini.

- 1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- 2) Menghidupkan suasana didalam suatu pertunjukan.
- 3) Memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya
- 4) Sesuai dengan tempo lagu.
- 5) Memeriahkan acara pagelaran.

Oleh karena itu musik sangat dibutuhkan didalam suatu pagelaran dan pertunjukan apapun karena pengaruh musik sangatlah memberi nilai lebih dan memberikan sebuah keuntungan didalam suatu pagelaran

6) Proses Penyelenggaraan

Dalam mennyelenggarakan busana ada beberapa tahapan yang dimulai dengan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun tahapan-tahapannya antara lain:

a. Tahapan persiapan

- 1) Pembentukan panitia
- 2) Penentuan tema
- 3) Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan
- 4) Pembahasan anggaran.

b. Tahapan pelaksanaan

- 3) Persiapan pengisi acara
- 4) Persiapan perlengkapan
- 5) Kesiapan keamanan
- 6) Sarana pendukung pertunjukan

Sarana pendukung pagelaran yaitu sesuatu yang bisa membantu jalannya sebuah pagelaran busana. Kesiapan ini berlaku untuk semua panitia yang ikut andil dalam pagelaran sesuai dengan tugas masing-masing, termasuk pelaksanaan GR (Gladi Resik) sebelum pagelaran. Pada tahap pelaksanaan ini merupakan saat diselenggarakannya pagelaran busana. Dalam tahap ini, juga dilihat dan diamati oleh banyak orang dari kerja tim kepanitiaan. Bila dalam tahap perencanaan semua sudah jelas dan sesuai dengan porsinya masing-masing maka

sesibuk apapun tim kepanitaan pasti bisa berjalan dengan baik dan professional.

Dalam tahap pasca produksi adalah tahapan pertanggungjawaban (penyelenggaraan kepada jurusan secara tertulis). Adapun hasil akhir dari pagelaran busana tersebut mulai dari hal yang baik dan yang buruk juga harus dilaporkan. Dalam penyusunan laporan pertanggungjawaban tersebut tidak boleh ada kecurangan sedikitpun, harus sesuai dengan apa yang sudah dikerjakan oleh masing-masing panitia. Dalam sebuah pagelaran busana, juga tidak boleh ketinggalan yaitu Gladi Resik biasanya dilakukan satu hari atau beberapa jam sebelum pagelaran dimulai.

Menurut pendapat Ibnu Novel Hafisz (2007) ada beberapa manfaat GR, yaitu :

- 1) Dapat melihat gambaran detail acara yang akan dipertunjukkan.
- 2) Dapat melihat kekurangan-kekurangan yang masih terjadi dan masih memiliki waktu untuk memperbaiki.
- 3) Dapat mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam acara nanti, sehingga dapat melakukan penambahan dan pengurangan item acara.
- 4) Sebagai sarana latihan, mencoba sound system, panggung dan kinerja masing-masing seksi dalam sebuah tim.

Gladi Resik (GR) dipersiapkan jauh-jauh hari sebelumnya. Termasuk dalam pengisian acara misalnya dalam menghubungi MC,

penari, model, dan lain-lain. Mereka semua juga harus mengikuti kegiatan gladi resik.

c. Tahap evaluasi

Tahap akhir dari sebuah pagelaran busana, dimana mengevaluasi seluruh kegiatan dari awal sampai akhir. Suatu pagelaran busana harus memiliki kepanitiaan yang dapat menjalankan acara tersebut. Tanpa kepanitiaan suatu acara tidak dapat terlaksana. Menurut Sri Ardiati Kamil (1996) ada beberapa panitia dalam pagelaran yaitu:

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan suatu acara pagelaran dari awal sampai akhir acara.
- 2) Wakil ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab untuk membantu kerja ketua panitia dari awal hingga berakhirnya acara tersebut.
- 3) Sekretaris dan humas yaitu orang-orang yang bertanggung jawab dalam membuat surat-surat dan undangan yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
- 5) *Announcer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran acara pagelaran busana. *Announcer* biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony* (MC).

6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati maupun tempat rias.

7) Penanggung jawab ruangan yaitu yang menguasai segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan penyelenggaraan pagelaran busana, baik tata lampu, tata suara, dokumentasi, dekorasi dan lain-lain. Setelah kepanitiaan terbentuk kemudian panitia membuat *job description* untuk program kerja anggotanya. Menurut Ibnu Syamsi (1998) sebelum kepanitiaan dibentuk ada beberapa syarat untuk mengurangi untuk mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan, yaitu:

- a) Memberi tahu anggota tentang kedudukannya dan tugasnya dalam proses pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah.
- b) Setiap anggota disadarkan ketertarikan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- c) Anggota panitia dilatih bekerjasama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- d) Kepanitiaan dalam suatu tim mempunyai kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas. Ketua sebagai coordinator bukan kepalanya.

- e) Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerjasama diantara anggota-anggotanya.
- f) Memberitahukan jadwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggotanya.
- g) Memberi bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- h) Memupuk hubungan yang baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Disain

Konsep dalam penciptaan suatu disain sangat berarti, dengan adanya konsep akan memberikan gambaran yang jelas mengenai hal-hal yang diperlukan dalam menyusun suatu disain, sehingga disain yang dihasilkan dapat menjadi suatu karya yang melalui perencanaan yang matang. Dalam membuat konsep hendaknya memperhatikan tema yang akan dipergelarkan, *trend fashion*, sumber ide, *style* dan *look*.

Berikut ini adalah beberapa tahapan dalam penciptaan disain busana pesta malam muslimah dalam pergelaran *Dimantion*:

1. Penerapan *Trend 2017/2018*

Dalam penciptaan busana ini penyusun memilih trend Vigilant dengan sub tema Substansial. Ciri kuat dalam trend Vigilant yaitu terletak perpaduan kontras namun tenang dengan pemilihan warna abu-abu dan hitam yang di desain dengan memadukan gaya *konservatif* dengan modern, gaya timur dan barat yang ditampilkan melalui bentuk-bentuk basic dengan potongan sederhana berupa *Patcwork* pada variasi Rompi, sedangkan yang menjadi ciri kuat dari sub tema *Substansial* adalah permainan komposisi bidang pada bentuk sederhana melalui *Patchwork* pada variasi Rompi serta pemilihan teknik *Smocking Ribbon* yang diterapkan pada leher variasi Rompi serta variasi lengan Rompi memberi

kesan kokoh, berat dan padat sehingga penciptaan desain busana pesta malam ini dapat mencerminkan suatu kehadiran yang solid dan *Substansial*.

2. Penerapan Tema

Tema busana pesta yang ditampilkan dalam pertunjukan yaitu *Dimantion*. *Dimantion* adalah kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif yang dipicu oleh *NET* (Media sosial), dimana tema *Dimantion* ini mengacu pada *trend fashion 2017/2018* yaitu *Grey Zone* yang memiliki ciri khas yaitu menggunakan kecanggihan teknologi tinggi melalui *manipulating fabric* sehingga menghasilkan suatu karya inovasi busana baru. Oleh karena itu penyusun memilih menggunakan teknik *manipulating fabric* menggunakan *smock* dan *patchwork* yang diimplementasikan pada variasi Rompi dan juga obi.

3. Penerapan Sumber Ide

Penciptaan desain busana pesta malam untuk wanita muslimah pada pertunjukan busana bertema *Dimantion* terinspirasi dari struktur, bentuk, serta siluet bangunan Taj Mahal yang berada di Agra, India. Pemilihan sumber ide Taj Mahal dikarenakan sangat sesuai dengan tema *Vigilant* dengan sub tema *Substansial*, dimana karakteristik dari bahan yang digunakan, menggunakan teknologi tinggi dengan permainan komposisi bidang pada bentuk yang diterapkan dengan menggunakan *Patchwork* dan *Smocking Ribbon* yang merupakan implementasi dari arsitektur Taj Mahal.

Pengembangan sumber ide yang digunakan oleh penulis yaitu pengembangan sumber ide secara *Deformasi* dan *Transformasi* yaitu dengan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih mewakili serta pencapaian karakter dengan memindahkan wujud obyek lain ke obyek yang digambarkan. Pengembangan sumber ide yang penulis gunakan, terinspirasi dari arsitektur kubah utama Taj Mahal, dan juga bagian dalam pada langit-langit Taj Mahal sehingga penulis memilih *Smocking Ribbon* dan *Ribbon* yang disilangkan sehingga menggambarkan keduanya. Warna yang dipilih penulis adalah perpaduan warna abu-abu dan hitam yang merupakan gambaran perasaan kedukaan dan kehangatan cinta dari Shah Jahan kepadanya isterinya yang telah meninggal sehingga melatarbelangi Shah Jahan membangun Taj Mahal sebagai simbol keabadian cintanya.

4. Penerapan Unsur dan Prinsip untuk mewujudkan *Style* dan *Look*

Busana pesta malam muslimah ini terdiri dari 2 piece dengan siluet X yang digunakan oleh wanita dengan tipe elegant berusia 21-27 tahun yang memiliki postur tubuh yang tinggi, berkulit putih, karakternya yang ingin dikagumi dan berwibawa sehingga busana ini didesain dengan menampilkan busana elegant dan glamour. Pemilihan fabric jackguard dan gordyn, disertai desain hiasan yang unik dan menarik sehingga dapat menggambarkan kemewahan dan keistimewaan dari Taj Mahal sehingga

busana pesta ini dinamai dengan “*Mumtaz Mahal*” yang berarti Penghias istana.

Moodboard dibuat untuk mengembangkan sumber Ide Taj Mahal. *Moodboard* merupakan analisis trend visual yang dibuat para desainer dari komposisi gambar-gambar berupa foto, kliping atau sketsa yang memuat suasana, warna dan tema yang akan dibuat karya. Secara umum moodboard berfungsi untuk mempermudah pengembangan sumber ide sehingga gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dapat tercapai. Adapun *Moodboard* tersebut menggunakan sumber ide Taj mahal, melalui *Moodboard* tersebut gambaran mengenai arsitektur Taj Mahal mulai nampak depan, bagian dalam, detail arsitektur, gaya busana muslimah, warna tema *Vigilant* dengan sub tema *Substansial*, aksesoris, dan bahan sehingga dapat memunculkan ide penulis.

Penerapan unsur-unsur disain yang diwujudkan dalam penciptaan disain busana pesta malam yaitu menggunakan garis lurus yang memberi kesan kuat dan ketegasan, garis diagonal yang memberi kesan lincah yang di implementasikan kedalam *Manipulating Fabrics Patchwork* dan *Ribbon* yang disilangkan. Garis yang digunakan yaitu garis lurus yang memberi kesan kuat dan ketegasan dan garis diagonal yang memberi kesan lincah. Arah garis ini merupakan garis lurus keatas (vertikal) memberi kesan langsing dan si pemakai terlihat lebih tinggi, arah garis lurus mendatar memberi kesan perasaan tenang, serta lurus miring memberi kesan lebih dinamis. Busana ini berbentuk longdress bersiluet X dengan 2 peice yang

terdiri dari long dress dan outer berkerah shanghai memberikan kesan anggun seorang untuk seorang wanita. Ukuran gaun atau busana pesta malam longdress yaitu panjang sampai ke belakang menutupi mata kaki sedangkan panjang outer sampai sebatas panggul. Unsur nilai gelap terang dapat terlihat bagian outer menggunakan perpaduan warna hitam dan abu-abu, sedangkan pada gaun longdress menggunakan warna abu-abu. Warna yang paling menonjol pada busana pesta malam muslimah untuk wanita dewasa dengan sumber ide Tah Mahal adalah warna abu-abu (*Ash Grey*) dan hitam (*Rich Black*). Tekstur yang digunakan termasuk tekstur kasar dan timbul karena menggunakan kain *Gordyn* dan *Jackguard*, dan *Manipulating Fabric* pada hiasan leher, lengan, serta obi.

Selain unsur desain, maka penerapan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam penciptaan busana pesta malam ini. Harmoni dapat terlihat pada garis-garis dan bentuk tegas yang terdapat pada bagian outer, pada tekstur bahan yang digunakan sama-sama memiliki tekstur yang kasar. Hiasan *Smocking Ribbon* pada outer bagian leher yang memiliki perbandingan ukuran lebih besar dari bagian lengan sehingga menciptakan suatu susunan yang menarik. Kesimbangan simetris dapat terlihat pada cutting outer baik bagian depan maupun belakang yang memiliki jarak yang sama dari pusat, serta terlihat pada detail hiasan mutiara pada *Smocking Ribbon*. Pengulangan yang terjadi terdapat pada *Patchwork*, *Smocking Ribbon*, dan *Ribbon* yang disilangkan sehingga menimbulkan pergerakan yang mengalihkan pandangan dari satu bagian kebagian lain.

Center of interest busana pesta malam ini terletak pada pembuatan busana pesta malam ini dimulai dari sumberide Taj Mahal dengan *Manipulating Fabric Ribbon* pada bagian leher yang berhiaskan mutiara yang semakin menambah keindahan dan keistimewaan dari busana pesta malam ini. Antara satu bagian kebagian lain pada desain busana pesta muslimah ini memiliki satu kesatuan sehingga memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsur.

B. Konsep Pembuatan Busana

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran sangat dibutuhkan dalam pembuatan pola dengan sistem apapun yang dipilih. Jenis ukuran yang diperlukan tergantung pada sistem yang digunakan. Sebelum pembuatan pola busana pesta dengan sumber ide Taj Mahal untuk wanita muslimah dengan mengambil ukura model yang bernama Kathryn Liza, dimana pengambilan ukjran disesuaikan dengan pola dasar yang akan digunakan yaitu pola So' En.

2. Pembuatan Pola busana

Pembuatan busana pesta alm dengan sumber ide Taj Mahal untuk wanita Muslimah ini menggunakan metode pembuatan kontruksi pola dengan sistem So'En. Pola kontruksi ini dipilih penulis karena dirasa lebih nyaman dan sesuai dengan disain yang dibuat, dimana disain tidak perlu menggunakan pemindahan kupnat.

3. Teknologi penyambungan kampuh

Teknologi penyambungan kampuh yang digunakan dalam pembuatan busana pesta dengan sumber ide Taj Mahal untuk wanita muslimah yaitu dengan penyambungan kampuh terbuka dengan tirus yang dijahit kecil dan bagian potongan pada pinggang gaun menggunakan kampuh sarung. Penyambungan ini bertujuan agar busana lebih rapi dan tidak bertiras.

4. Teknologi Pelapis

Sesuai dengan fungsi dari interfacing yang merupakan bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana nampak rapi. Bahan yang digunakan dalam interfacing adalah trikot dan M33 berperekat. Cara pemasanganya dengan cara ditekan agar tidak rusak. Trikot digunakan pada *Patchwork* agar bagian-bagian yang berpotongan tidak mengalami pergeseran bentuk. Sedangkan M33 digunakan pada bagian dalam outer untuk memberi kesan kaku dan ketegasan.

5. Pemasangan Hiasan

Suatu desain yang dibuat untuk memperindah busana agar busana tersebut memiliki nilai keindahan yang lebih tinggi dan istimewa. Dalam busana pesta muslimah ini, penulis menggunakan hiasan berupa *Smocking Ribbon* yang berhiasakan dengan parel mutiara dan parel kristal yang semakin membuat busana semakin indah dan terkesan mewah, proses pemasangan hiasan seluruhnya menggunakan tangan (*hand made*)

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

PergelaranBusana mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2014 merupakan Pergelaran Busana Karya Inovasi Produk Fashion S1 Pendidikan Teknik Busanadan Proyek Akhir D3 Teknik Busana yang dilaksanakan pada bulan 24 Maret 2017. Berbagai busana yang dibuat mengacu pada trend mode 2017/2018 yaitu *GREY ZONE* sebagai visualisasi dari sebuah masa dimana manusia berkurang kemampuannya untuk membedakan benar dan salah. Dalam trend ini dibagi dalam 4 tema trend yaitu *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, dan *Digitarian*.

Tema yang diangkat pada Pergelaran Busana ini adalah “*Dimantion*” merupakan singkatan dari “*Disoriented of Human Perception*” yang memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif dipicu oleh pergerakan *NET* (Media Sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan mengubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan buruk. Hal ini diwujudkan dalam 95 outfit karya busana yang memiliki konsep desain sesuai trend mode *Grey Zone* dalam *Dimantion* dengan sumber ide yang digunakan masing-masing mahasiswa menerapkan berbagai teknik *manipulating fabric* dan teknik jahit halus yang sebagian besar penyelesaiannya menggunakan tangan (*Hand Made*). Busana-busana tersebut diperagakan oleh model-model profesional pada Peragaan Busana yang disajikan dalam panggung yang megah dan konsep yang menarik.

Pergelaran Busana ini diselenggarakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan minat mahasiswa dalam bidang *fashion*, baik dalam penciptaan maupun dalam mengorganisir sebuah *event* pertunjukan busana. Acara ini terselenggara sebagai ajang promosi Program Studi Pendidikan Teknik Busana Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada khususnya. Selain itu acara ini juga dapat menjadi bukti ketercapaian kompetensi mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dalam menciptakan karya busana yang inovatif serta menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam menyelenggarakan *event* Pertunjukan Busana.

Konsep pertunjukan bersifat tertutup atau *indoor* dengan program sponsor yaitu panitia penyelenggaraan bekerjasama dengan lebih dari satu sponsor ditambah dengan iuran sari semua panitia.

Pergelaran proyek Akhir ini tata panggung sangat diperhatikan yaitu dengan penggunaan tata panggung berbentuk A, dengan *lighting* yang diletakkan di balkon (*moving head*), penggunaan 6 *lighting* yang diletakkan pada lantai panggung (*Parlead*) dan pengguna 1 *lighting* diletakkan pada belakang panggung berfungsi memberikan siluet pada panggung bagian depan sehingga menyorot pada siluet model dan busana langsung, penggunaan musik sangat sesuai dengan busana yang penulis buat sehingga terkesan menambah keanggunan busana yang diperagakan.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Penciptaan Desain Busana

a. Pencarian Inspirasi

Pembuatan produk busana yang baik dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari perencanaan untuk menentukan cara pembuatan busana, tahapan proses pembuatan busana, hingga tahapan penyelesaian agar hasil dan tujuan yang dihasilkan tercapai sesuai dengan perencanaan. Proses pembuatan pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal ini meliputi tiga proses dalam pembuatannya, dimulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil produk.

Proses penciptaan desain busana langkah pertama yang perlu diperhatikan adalah mencari sumber ide atau dengan kata lain mencari inspirasi. Setelah mendapatkan inspirasi langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah desain dimulai dengan mengkaji trend dan tema yang dipilih penulis, dengan mencari sumber dan beberapa referensi melalui berbagai media cetak maupun media elektronik (internet) yang akan membantu memunculkan inspirasi desain yang akan dibuat. Setelah mendapatkan inspirasi langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mewujudkan sebuah desain busana pesta.

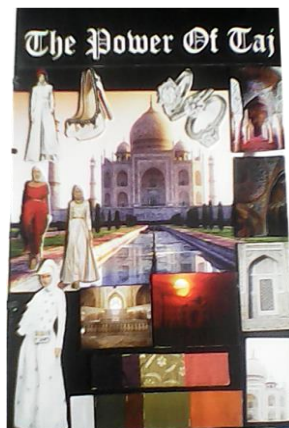
b. Moodboard

Moodboard berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang dimulai dengan mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan. Dengan adanya *Moodboard* ini dapat membantu penulis mengenai gambaran yang lebih jelas mengenai desain yang akan didesain. *Moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A3 dengan langkah sebagai berikut:

1. Menentukan tema (sesuai dengan *look*, *style*, dan trend dan inspirasi).

Dari tema dijabarkan dalam:

- Sumber Ide.
- Suasana pengaruh.
- Penggunaan busana (bentuk/siluet dan gaya).
- Trend warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain.
- Tekstur Bahan yang dapat dijadikan referensi.



Gambar 13. Moodboard

c. Penyajian Gambar

Pembuatan desain busana pesta muslimah dengan sumber ide Taj Mahal ini memerlukan beberapa tahapan pembuatan seperti:

1. Desain sketsa (*Design Sketching*)

Design sketching adalah desain yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Adapun Design Sketching dalam pembuatan desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal

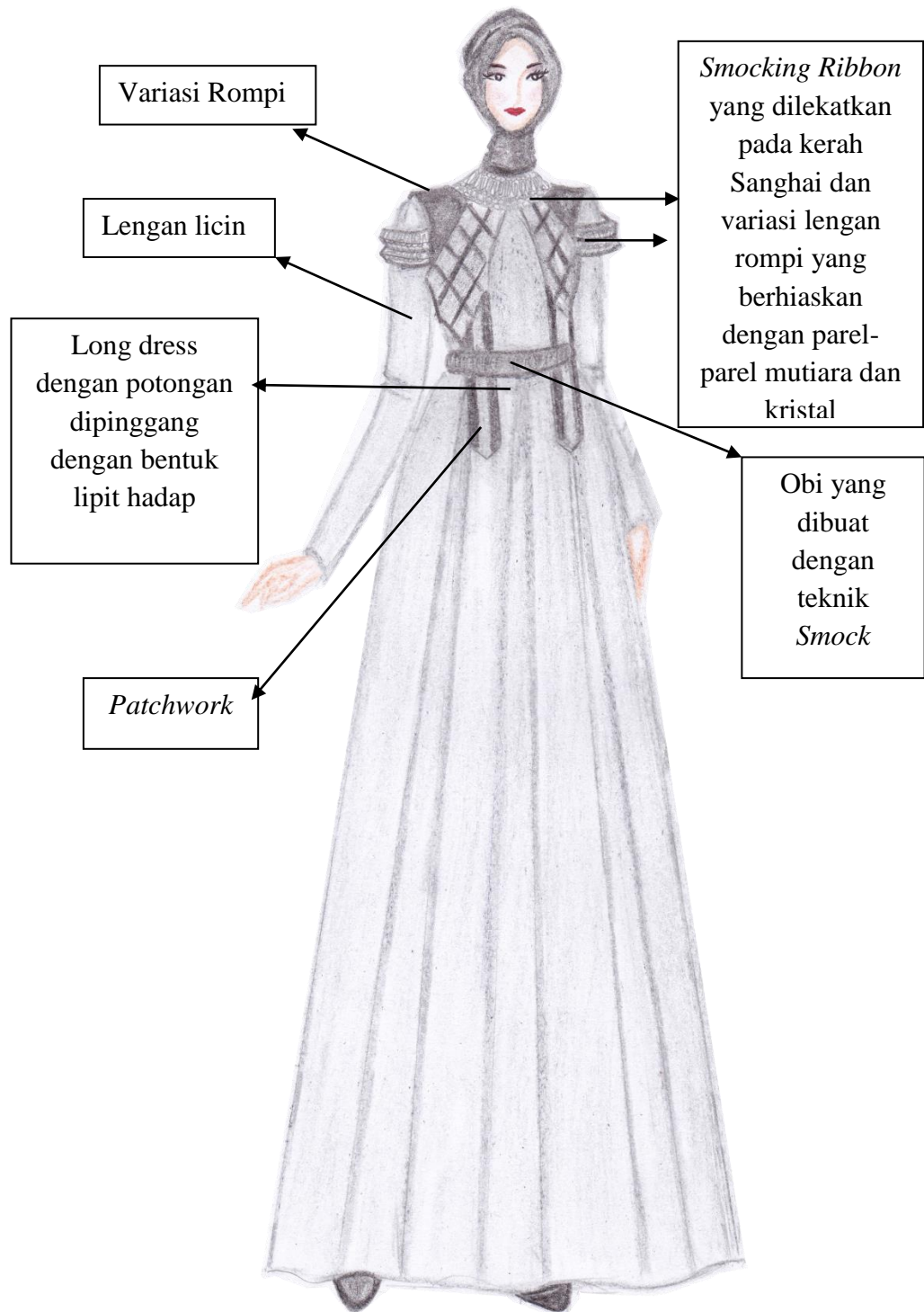
2. Desain Presentasi(*Presentation Drawing*)

Presentation Drawing adalah desain mode busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. Contoh bahan pada sheet selebar 2,5 x 2,5 cm.

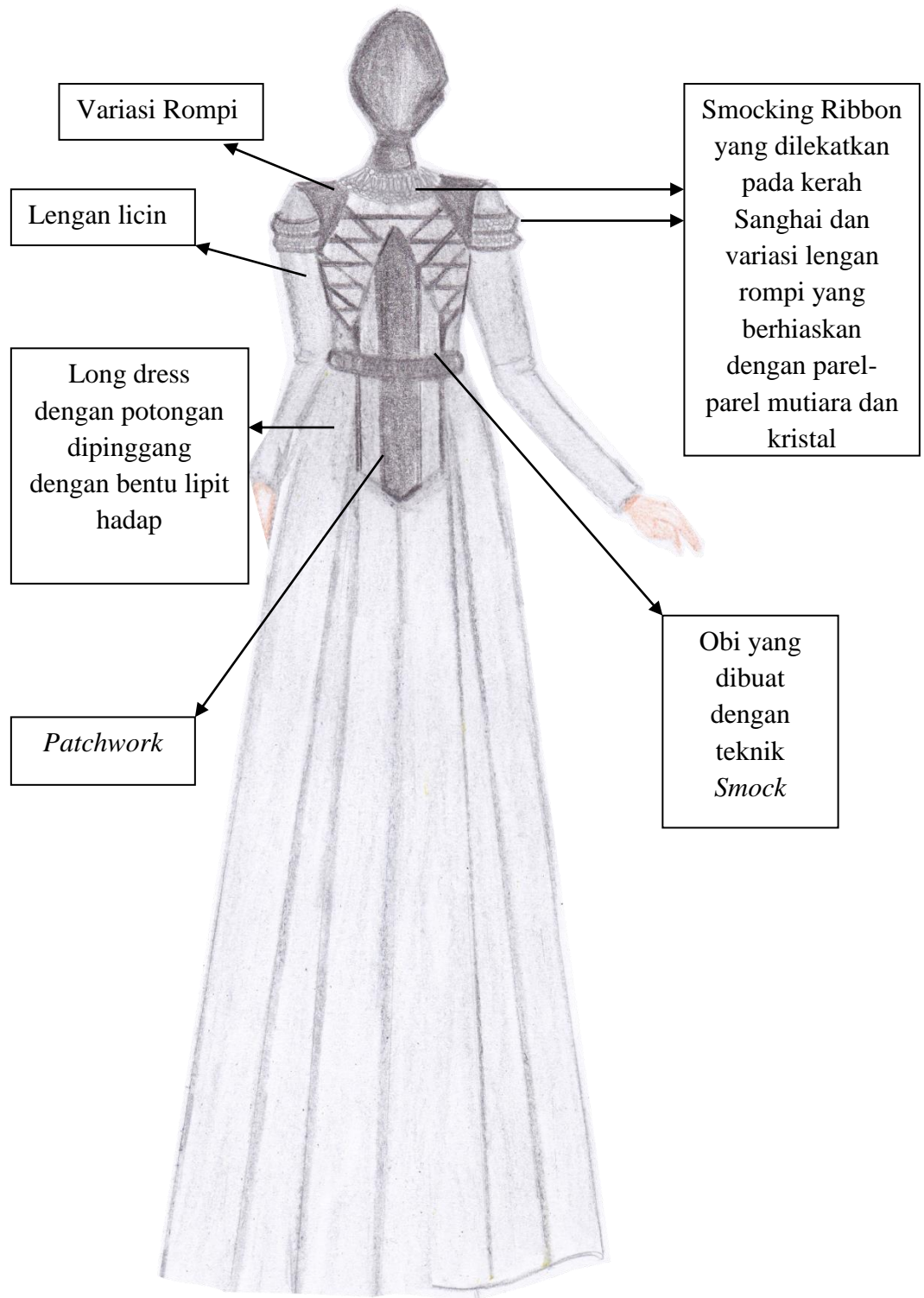
Berikut adalah teknik penyajian gambar yang digunakan oleh penulis:



Gambar 14 . *Design Sketching*



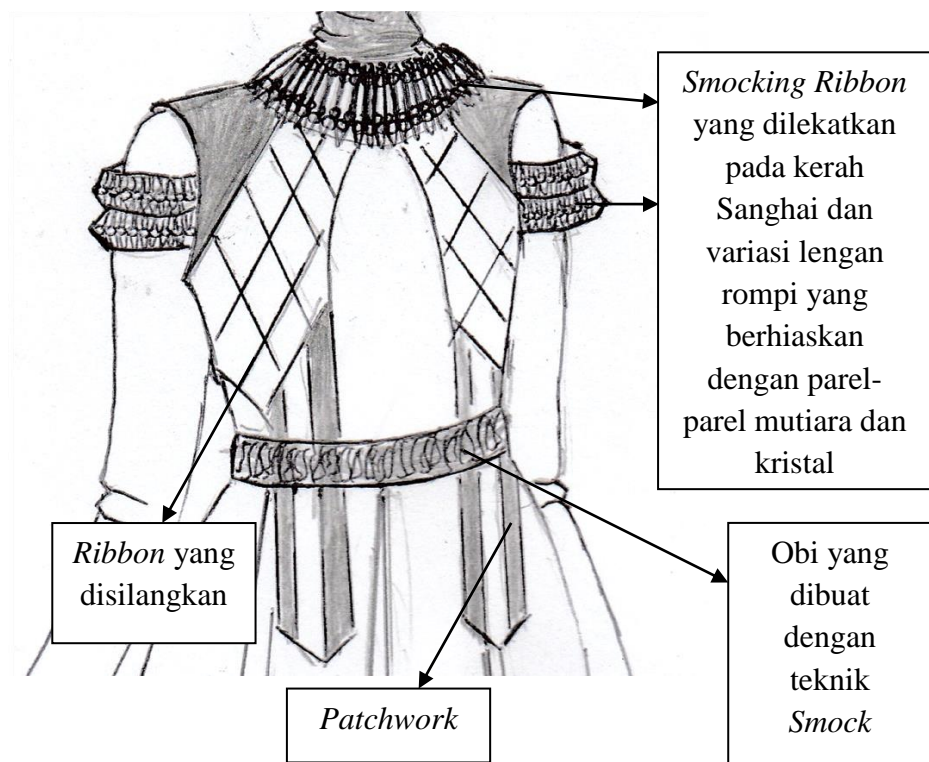
Gambar 15. *Prentation Drawing* Tampak Depan



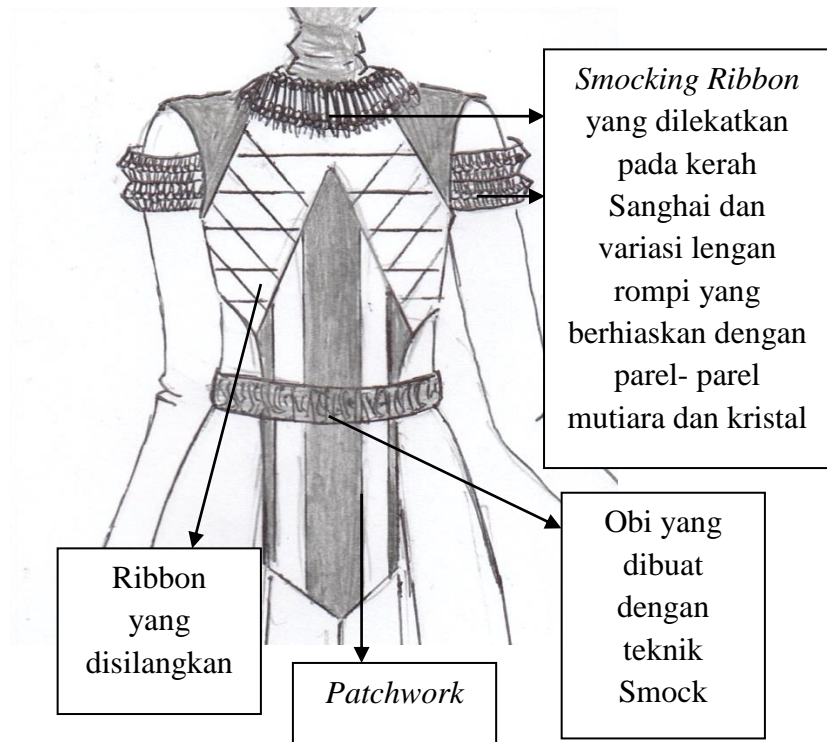
Gamabar 16 . *Presntation Drawing* Tampak Belakang

d. Disain Hiasan

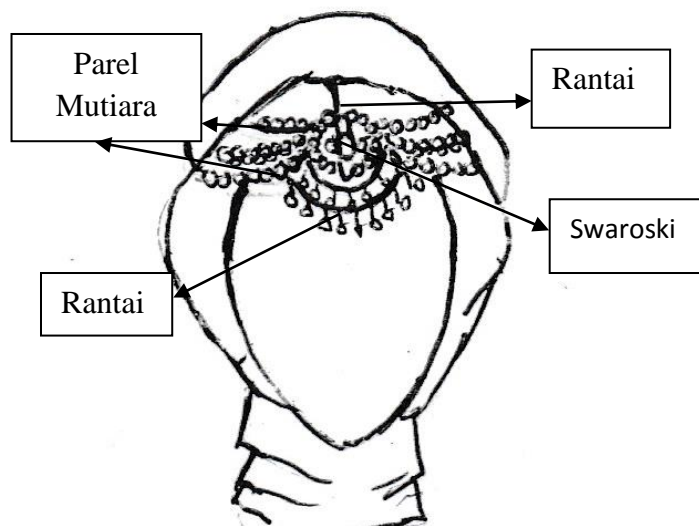
Desain hiasan adalah desain yang digunakan untuk memperindah permukaan desain strukturnya. Desain yang digunakan pada busana pesta muslimah ini menggunakan *Smocking Ribbon*, *ribbon* yang disilangkan, mutiara, dan parel. Hiasan terdapat pada leher, lengan, dan variasi rompi.



Gambar 17. Disain Hiasan Tampak Depan



Gambar 18. Disain Hiasan Tampak Belakang



Gambar 19 . Disain Hiasan Kepala

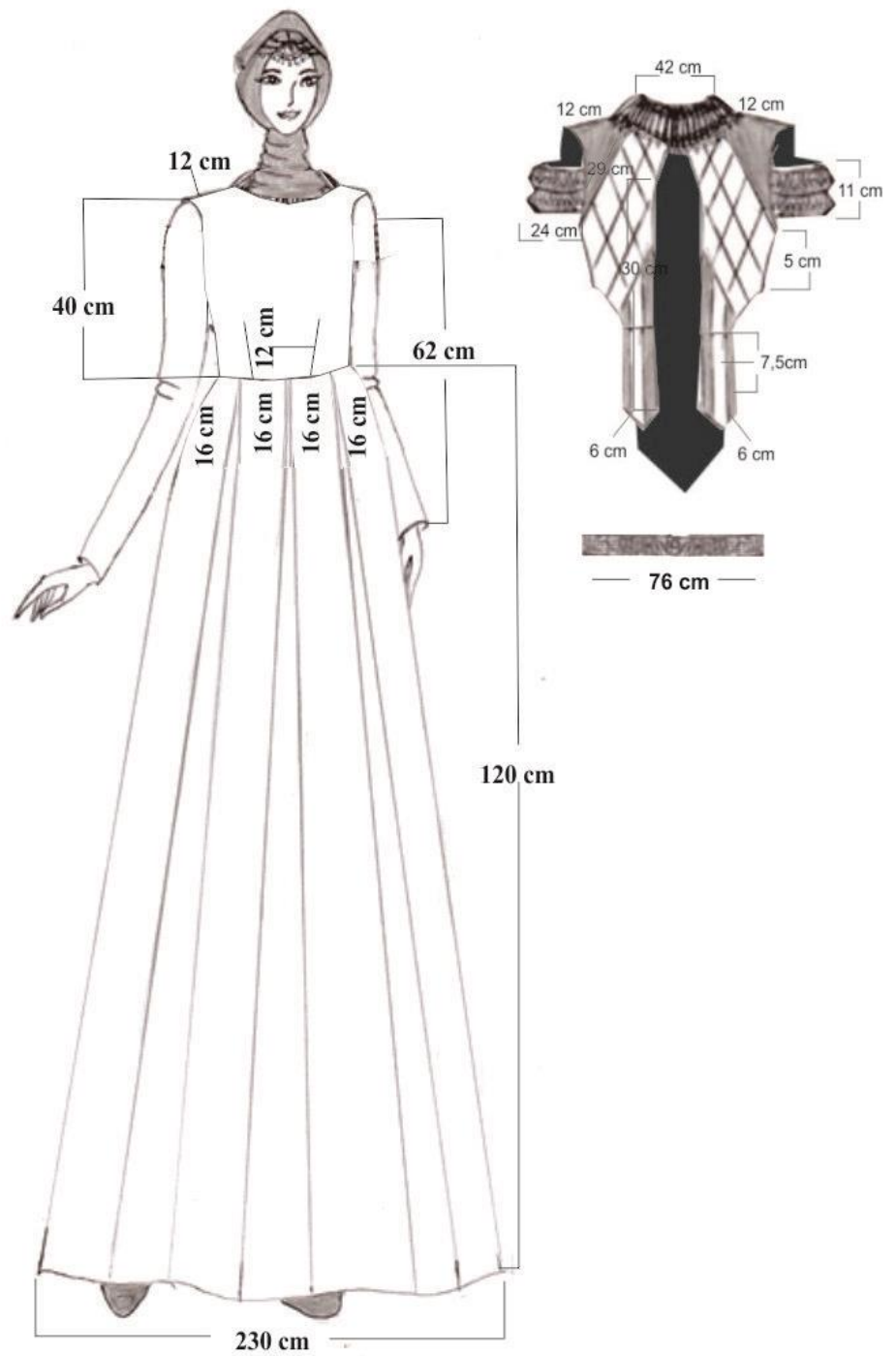
2. Pembuatan Busana

a. Persiapan

persiapan yang dilakukan dalam proses pembuatan busana pertama malam muslimah antara lain:

1) Pembuatan gambar kerja

Pembuatan gambar kerja busana dilakukan agar gambaran mengenai desain busana beserta detail hiasan yang akan dibuat dapat tergambarkan secara lengkap dan terperinci disertai dengan keterangan sehingga dapat digunakan sebagai pedoman pembuatan busana agar dapat menghasilkan hasil yang maksimal. Berikut adalah gambar kerja:



Gambar 20. Gambar kerja Tampak depan

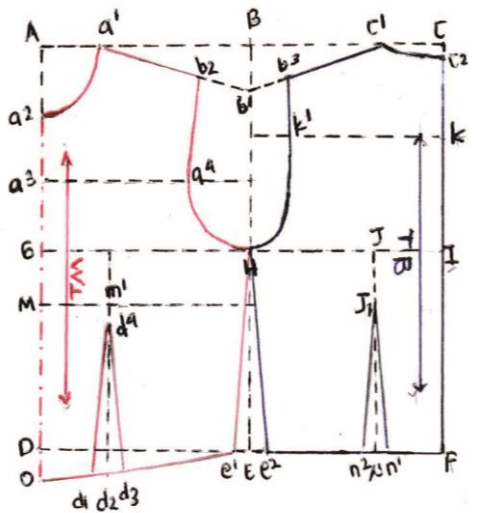
2) Pengambilan Ukuran

Hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah antara lain:

- a) Lingkar Leher : 36 cm
- b) Lingkar Badan I : 84 cm
- c) Lingkar Badan II : 88 cm
- d) Lingkar Pinggang : 70 cm
- e) Lingkar Panggul : 99,5 cm
- f) Lebar Muka : 32 cm
- g) Jarak Dada : 15 cm
- h) Tinggi Puncak : 13 cm
- i) Lebar Punggung : 34 cm
- j) Panjang Punggung : 39cm
- k) Panjang Bahu : 11 cm
- l) Panjang Sisi : 17cm
- m) Panjang Lengan : 62 cm
- n) Lingkar Pergelangan Tangan : 24 cm
- o) Lingkar Kerung Lengan :45 cm
- p) Tinggi Panggul : 21 cm
- q) Panjang Gaun dari Pinggang : 120 cm.

3) Pembuatan Pola Busana

Pada pembuatan busana pesta malam muslimah ini menggunakan pola So'En. Adapun pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta malam muslimah adalah sebagai berikut:



Gambar 22. Pola dasar sistem So'En

Sumber : Widjiningih (1994:22)

Keterangan Pola dasar Badan

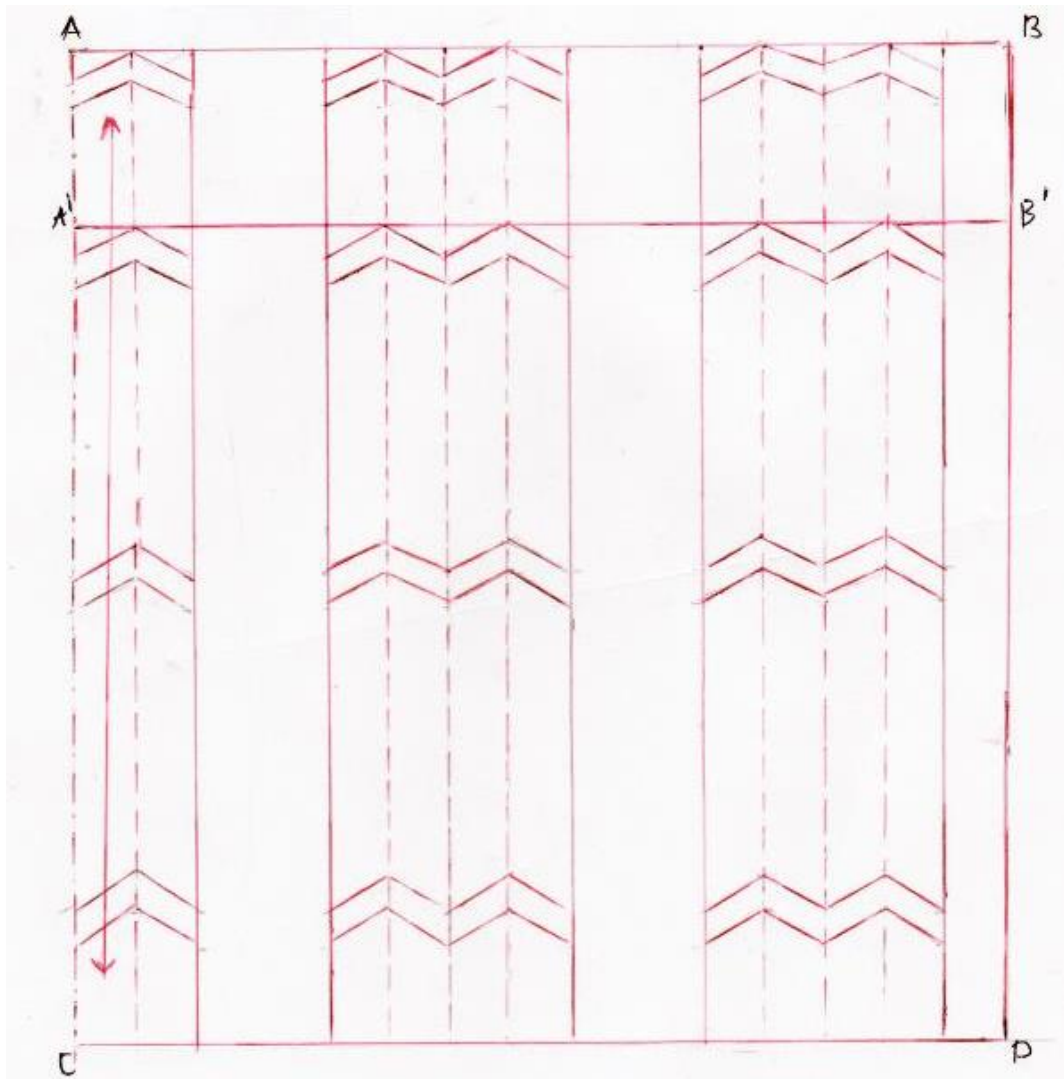
Pola bagian muka

- $A - B = D - E$: $\frac{\text{Lingkar Badan}}{4} + 1 \text{ cm}$
- $A - D = B - E$: Panjang punggung + 1.5
- $A - a^1$: $\frac{\text{Lingkar leher}}{6} + 0,5$
- $A - a^2$: $A - a^1 - 1$
- $A - G$: $\frac{\text{Panjang punggung}}{2} + 1,5$

- f. $G - D$: $\frac{\text{Panjang punggung}}{2}$
- g. $B - b^1$: 4, 5 cm
- h. $a^1 - a^2$: lebar bahu
- i. $a^2 - a^3$: $a^3 - G$ (a^3 tengah – tengah $a^2 - G$)
- j. $D - m$: Tinggi Puncak
- k. $m - m^1$: $\frac{\text{jarak dada}}{2}$
- l. $m^1 - d^4$: turun 2 cm
- m. $D - d^1$: turun 3 cm
- n. $(d^1 - d^2) = (d^1 - d^2)$: 1,5 cm (kupnat 3 cm)
- o. $(o - d^2) + (d^3 - e^1)$: $\frac{\text{Lingkar pinggang}}{4} + 1,5$

Pola Belakang

- a. $A - C = C - D$: $\frac{\text{Lingkar Badan}}{2}$
- b. $B - C = E - F$: $\frac{\text{Lingkar Badan}}{4} - 1$ cm
- c. $F - C^2$: Panjang punggung
- d. $C^2 - C$: Naik 1,5
- e. $C - C^1$: 6,5 cm = $(A - a^1)$ = leher depan
- f. $C^1 - C^2$: kerung bagian belakang
- g. $C^1 - b^3$: lebar bahu
- h. $C^1 - K$: 8 cm
- i. $K - K^1$: Lebar punggung dibagi 2
- j. $I - J$: 8 cm
- k. $J - J^1$: 5 cm
- l. $(E - F^1) - (E - F^2)$: 3 cm
- m. $(F - F^1) + (F^2 - E)$: $\frac{\text{Lingkar Pinggang}}{4} - 1$



Gambar 23. Pola Rok Lipit Hadap Sekeliling

Sumber : Porrie Muliawan (1989:43)

Keterangan Pola Rok Lipit Hadap

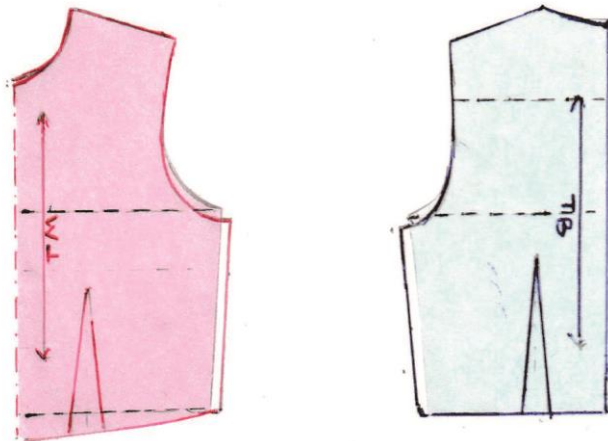
Lipit hadap yang dikendaki sebanyak 5 dengan masing-masing lipit 7,5 cm dengan kedalaman lipit 7,5 cm sehingga lipit kanan dan kiri berjumlah 15

$$A-B = C-D : 12/\text{lingkar pinggang} + 75 \text{ cm (lipit)}$$

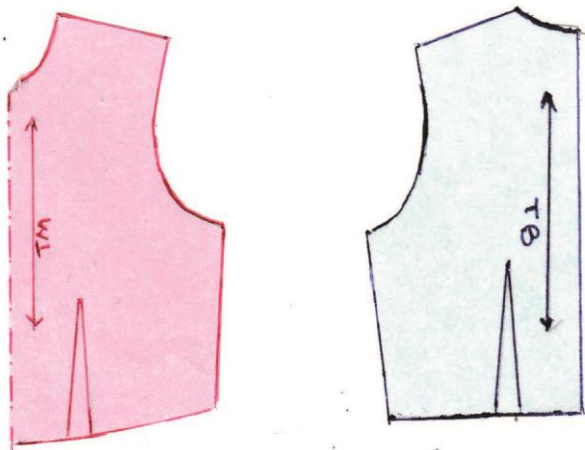
$A-A^1=B-B^1$: Tinggi Panggul

$A-C=B-D$: Panjang Gaun dari pinggang

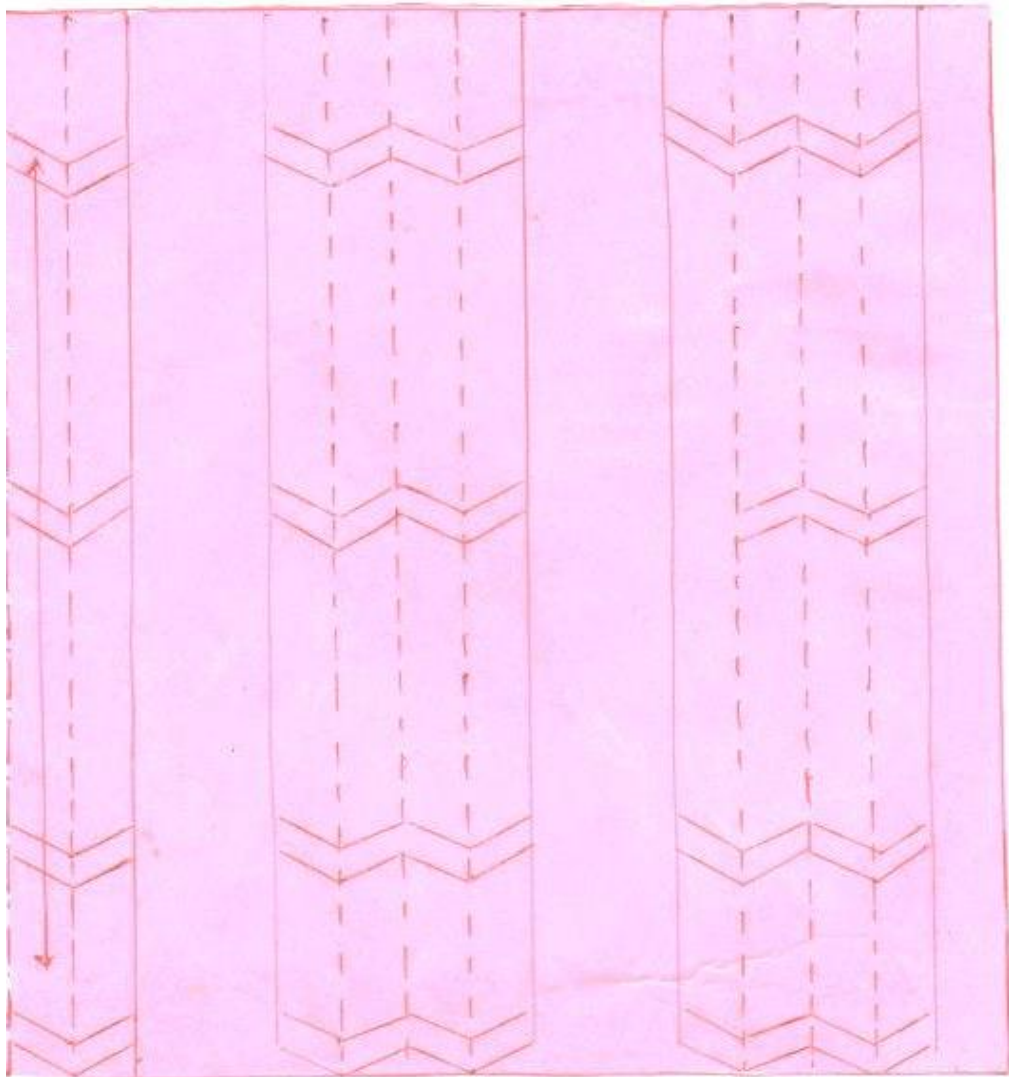
Gaun utama memiliki potongan dipinggang, berikut pecah pola dan hasil jadi pola



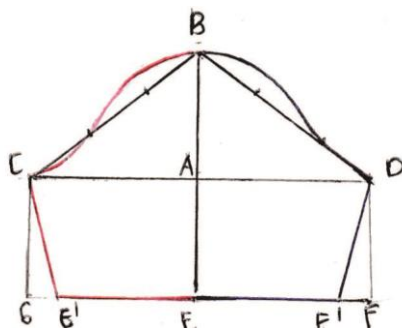
Gambar 24. Merubah Pola Gaun bagian badan sesuai disain



Gambar 25. Pecah Pola Badan sesuai desain



Gambar 26. Pecah pola sesuai disain jadi bagian Gaun bawah



Gambar 27. Pola Dasar Lengan

Sumber : Porrie Muliawan (1989:12)

Keterangan Pola :

Tinggi kepala lengan : $\frac{1}{4}$ L. lubang lengan yang akan dipakai + 1 cm

Tentukan titik pada garis datar

A-B : Tinggi Kepala Lengan

: $\frac{1}{4}$ L. lubang lengan + 0,5 cm

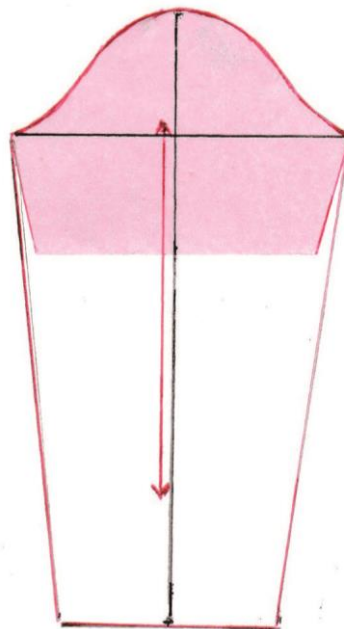
B-C : B-D

: $\frac{1}{2}$ lubang lengan + 0,5 cm

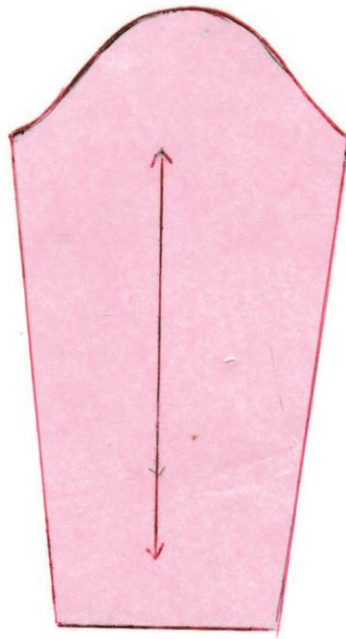
B-E : Panjang lengan luar

B-C dan B-D dibagi 4 cm

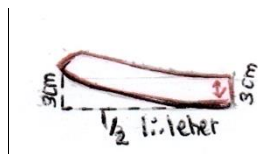
Kemudian digambar kepala lengan



Gambar 28 . Merubah pola dasar lengan



Gambar 29. Pecah pola lengan sesuai disain

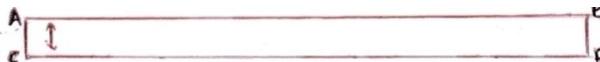


Gambar 30. Pola dasar Shanghai

Sumber : Porrie Muliawan



Gambar 31. Pecah pola kerah shanghai sesuai disain



Gambar 35. Pola Dasar Obi bagian dalam

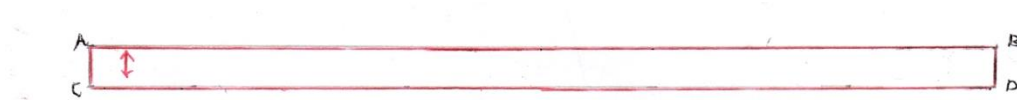
Keterangan pola Obi

$A-B = C-D$: lingkar pinggang

$A-C = B-D$: lebar obi yang dikehendaki (5 cm)



Gambar 32. Pecah pola Obi bagian dalam sesuai desain



Gambar 33. Merubah pola Obi yang di *Smock*

Keterangan Pola Obi yang di smock

$A-B = C-D$: 3 x lingkar pinggang

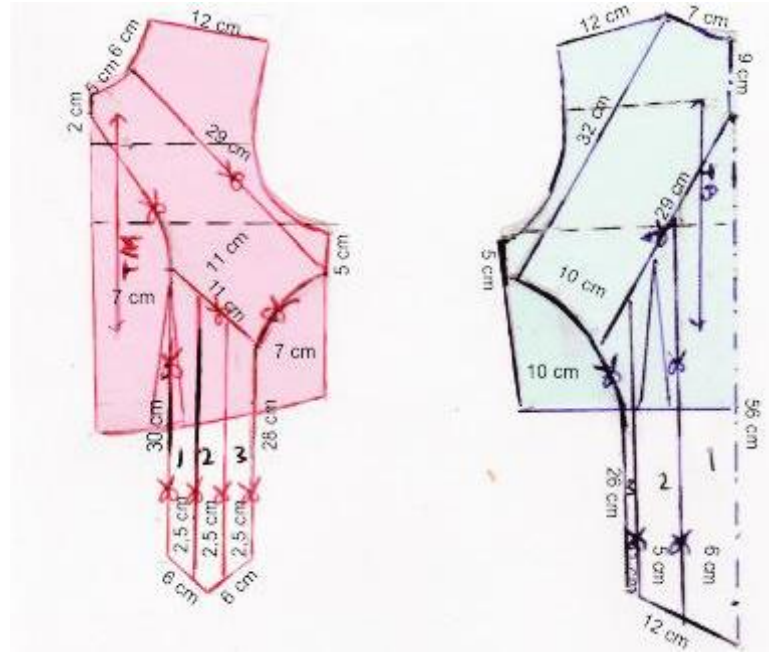
$A-C = C-D$: lebar Obi (5 cm)



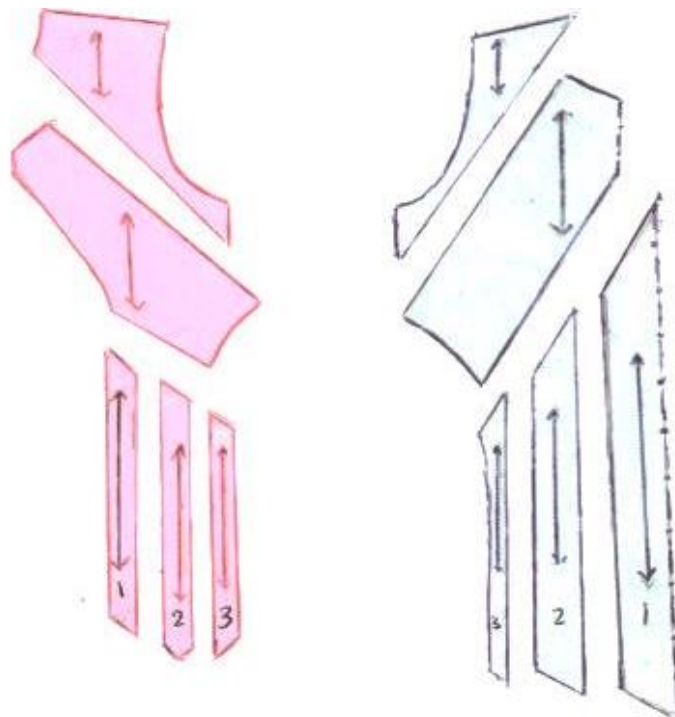
Gambar 34. Pecah pola obi yang di *Smock* sesuai Desain



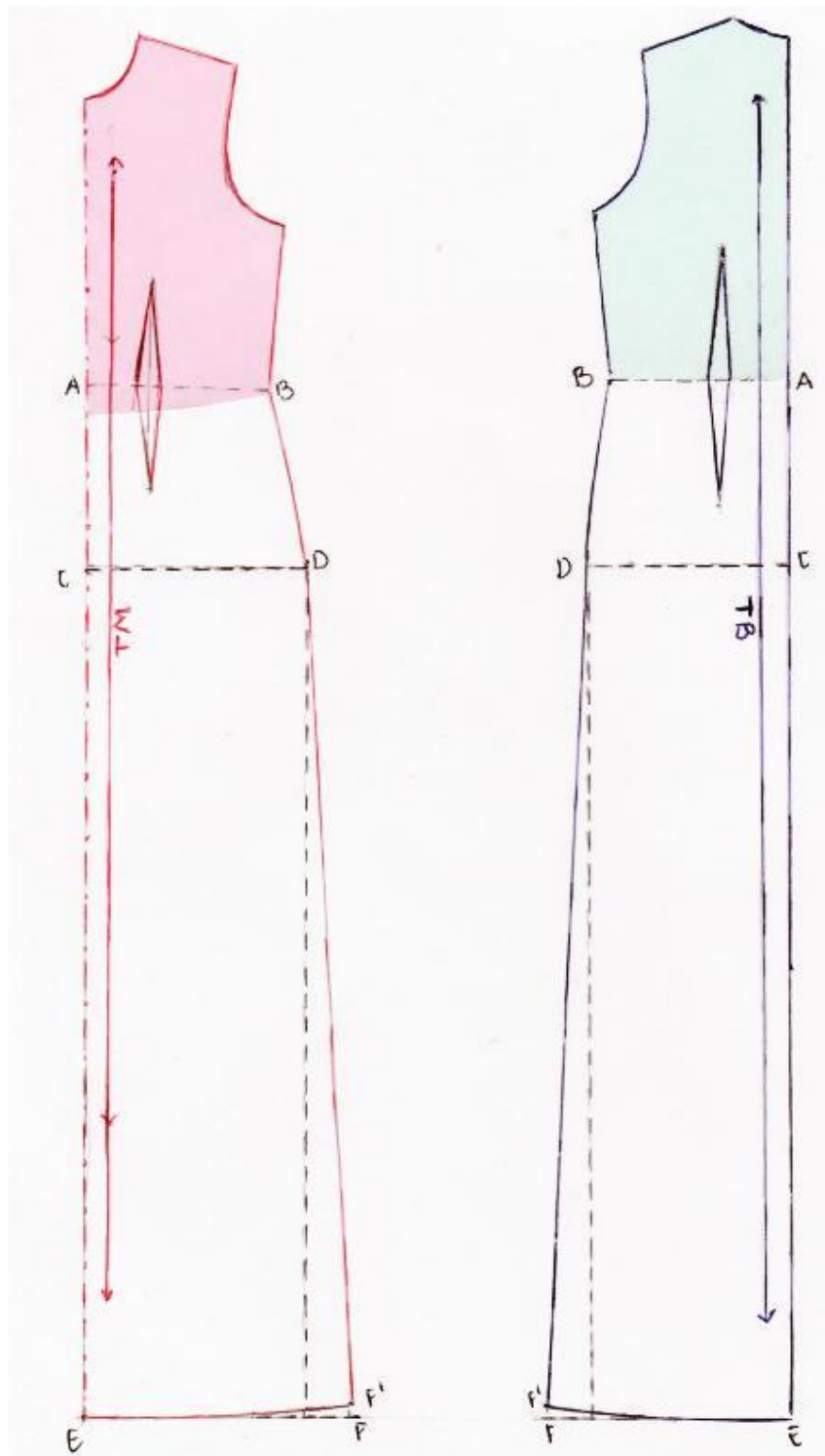
Gambar 35 . Pola Variasi Lengan Rompi sesuai desain



Gambar 36. Merubah pola dasar variasi Rompi sesuai disain



Gambar 37. Pecah pola variasi rompi sesuai disain



Gambar 38 .Pola dasar Vuring Gaun

Keterangan pola dasar vuring gaun

Bagian muka

A-B : $\frac{1}{4}$ lingk pinggang + 1 cm +3 cm (kupnat)

A-C : Tinggi Panggul

C-D : $\frac{1}{4}$ Lingk panggul + 1 cm

A-E : panjang Gaun dari pinggang

E-F=C-D + 5

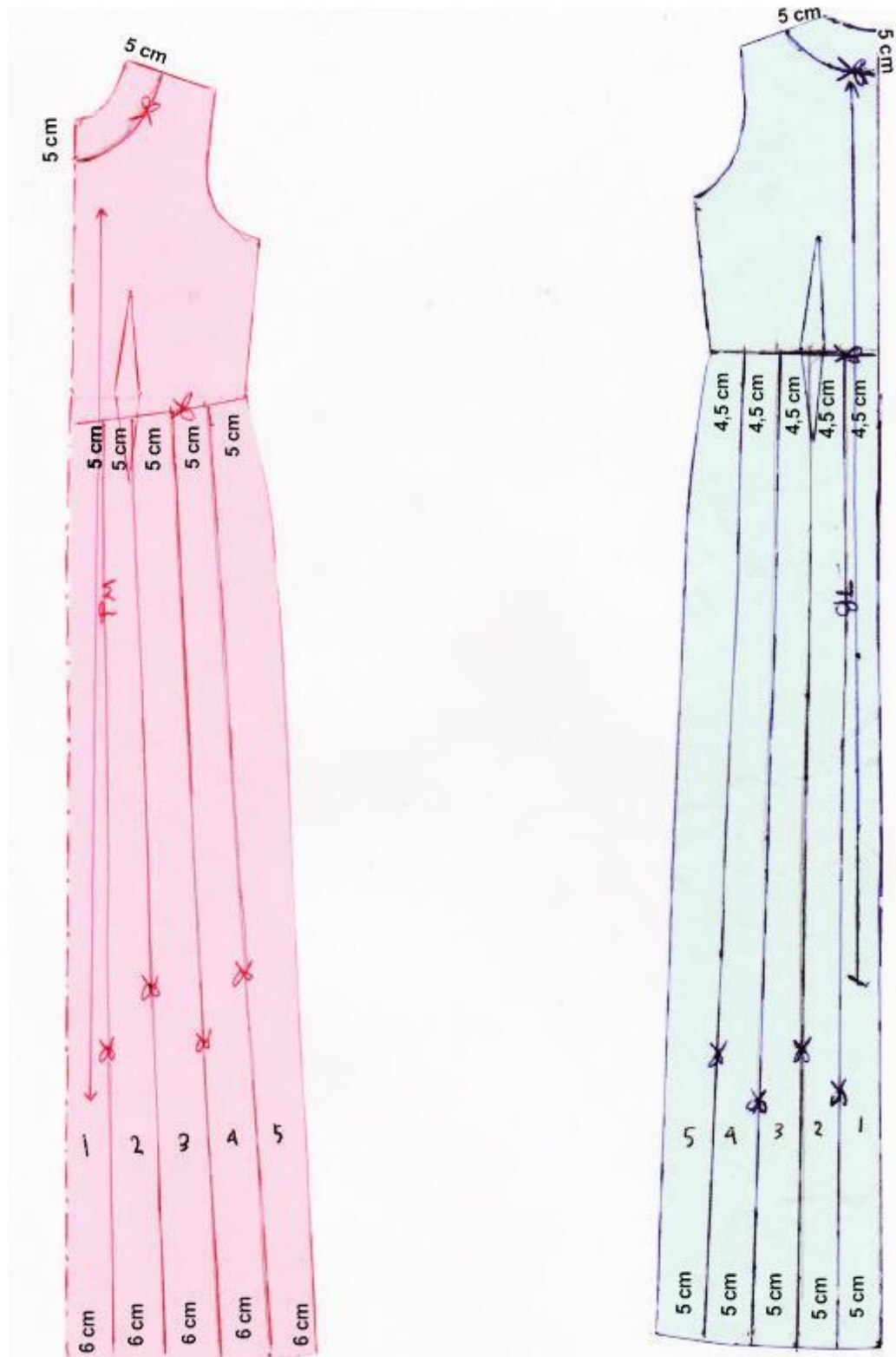
Bagian Belakang

A-B : $\frac{1}{4}$ lingk oinggang – 1cm + 3 cm (kupnat)

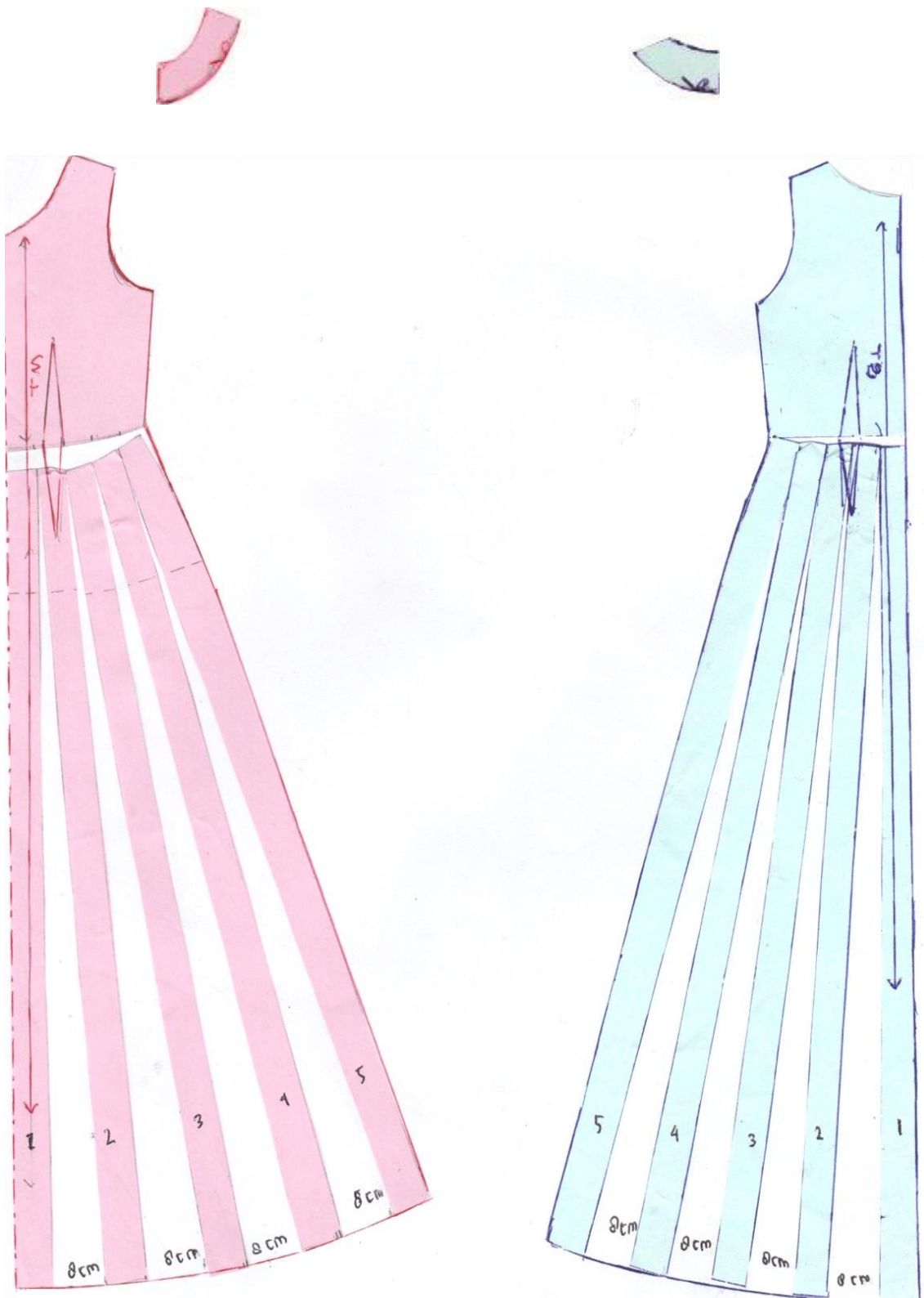
A-C : Tinggi panggul – 1 cm

A-E : Panjang Rok

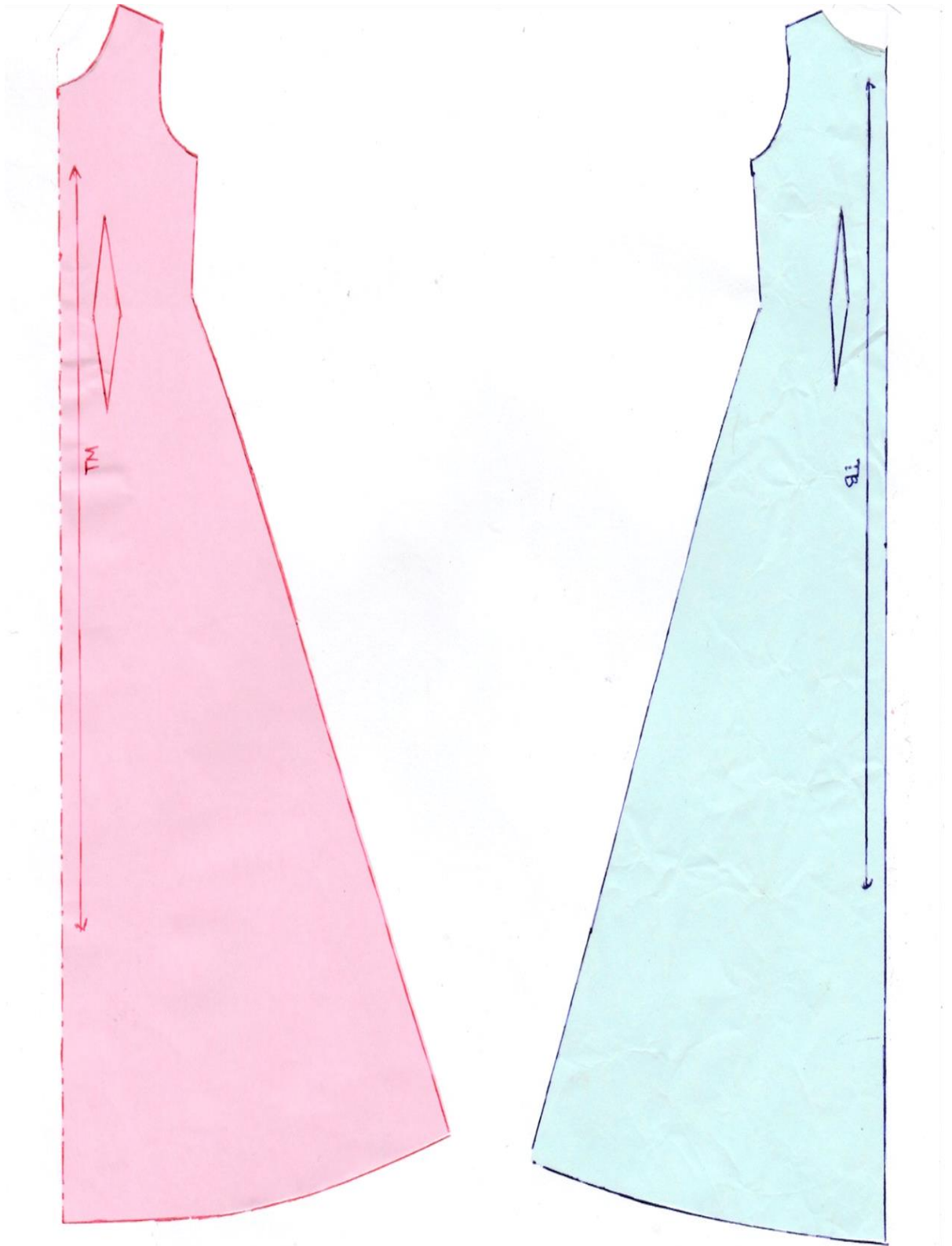
E-F = C-D



Gambar 39. Merubah pola Vuring gaun



Gambar 40. Merubah pola Vuring gaun sesuai disain



Gambar 41. Pecah pola Vuring gaun sesuai desain

4) Rancangan Bahan

Merancang Bahan digunakan untuk mengetahui banyaknya bahan yang diperlukan dalam pembuatan pakaian sesuai dengan model yang diinginkan. Sebelum merancang bahan yang ada di pasaran yaitu untuk lebar kain 70, 90, 115, 150 cm (Yogi Boedjijono, 2013:89). Dengan adanya rancangan bahan, bahan yang digunakan dapat di minimalkan. Merancang bahan dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

a) Merancang bahan secara global

Memperkirakan jumlah kebutuhan bahan dengan menghitung jumlah masing-masing pola yang sudah diubah ditambah perkiraan jumlah tambahan kampuh dan kelim.

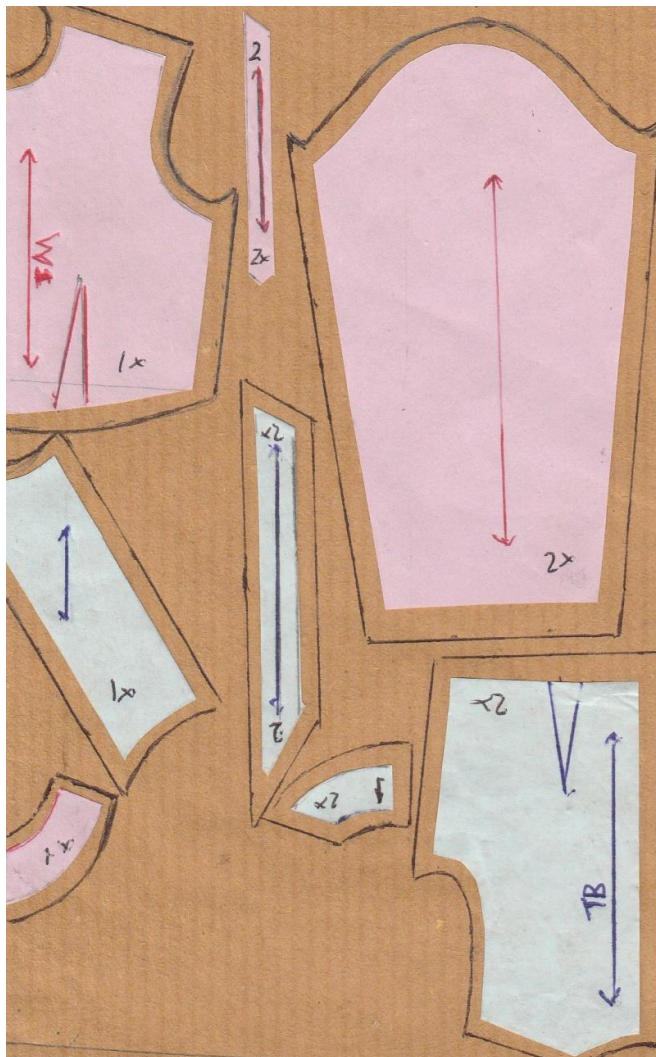
b) Merancang bahan secara terperinci

Merancang bahan dengan menggunakan pola-pola kecil pada kertas payung yang dimisalkan sebagai kain yang akan diukur selebar kain yang diperlukan.

Adapun Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah:

- 1) Mempersiapkan pola-pola yang telah dikutib dengan kertas warna merah untuk bagian muka dan bagian belakang berwarna biru.
- 2) Pola – pola disertai dengan arah serat yang benar dan tanda-tanda pola (TM, TB, dan sebagainya.
- 3) Melekatkan pola dimulai dari pola yang terbesar, sedang kemudian pola yang terkecil.

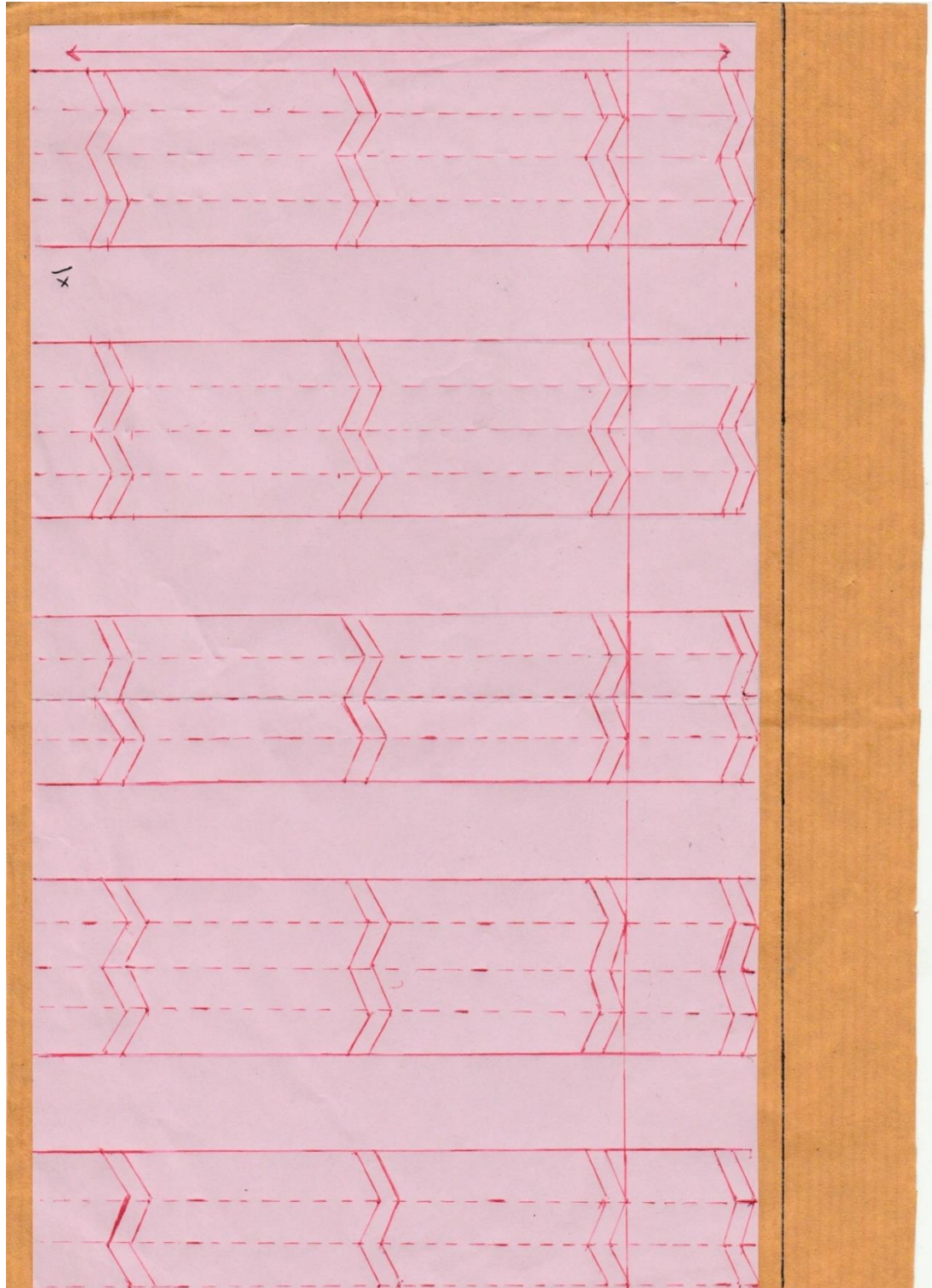
- 4) Memberikan tanda garis potong sebagai tambahan untu menjahit (kampuh) dan bayangan cermin. Penambahan kampuh pada bagian sisi, kerung lengan, kelim bawah, kelim lengan, garis pinggang.
- 5) Merancang bahan lining (Vuring)
- 6) Merancang bahan interfacing



Gambar 42. Rancangan bahan badan *long dress*

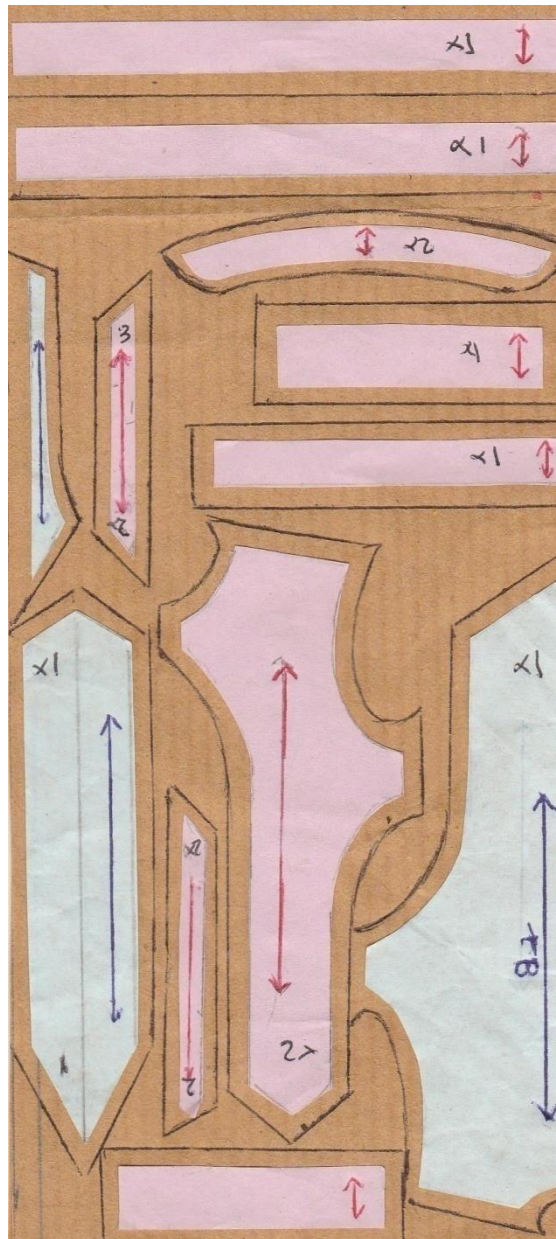
Lebar kain = 150 cm

Panjang kain = 120 cm



Gambar 43. Rancangan bahan bagian bawah *long dress*

Lebar kain = 150 cm dan Panjang Kain = 240 cm

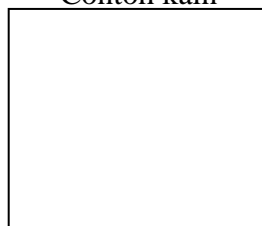


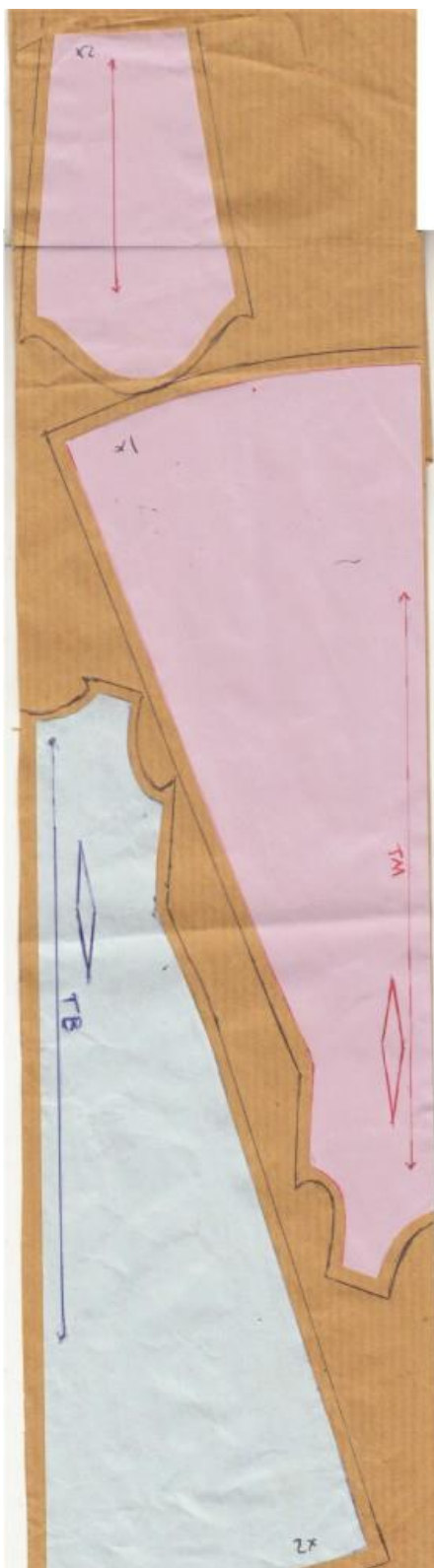
Gambar 44 . Rancangan bahan variasi Rompi

Lebar kain = 120 cm

Panjang kain = 140 cm

Contoh kain

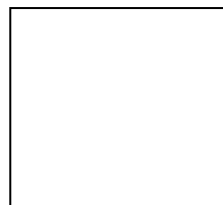




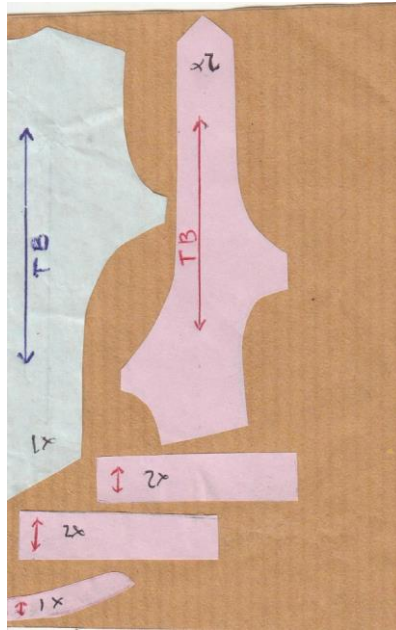
Lebar kain = 150 cm

Panjang kain = 290

Contoh kain



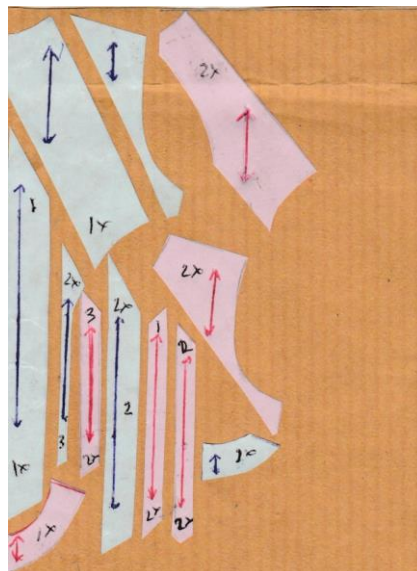
Gambar 45. Rancangan bahan vuring *long dress*



Gambar 46. Rancangan bahan pelapis variasi Rompi

Lebar kain = 115 cm

Panjang Kain = 90 cm



Gambar 47. Rancangan bahan pelapis variasi Rompi

Lebar kain = 150 cm

Panjang Kain = 80 cm

5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah catatan atau jumlah semua material bahan yang digunakan mulai dari kain, vuring, bahan pelapis, hiasan, dan sebagainya. Kalkulasi harga bertujuan untuk mengetahui besarnya biaya yang dikeluarkan dalam suatu model busana. Hal – hak yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga adalah :

- a) Mencantumkan nama bahan beserta banyak bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total.
- b) Daftar barang disesuaikan dengan jenis bahan yang digunakan.
- c) Mencantumkan harga yang sesuai dengan jumlah barang yang digunakan.
- d) Semua bahan tercatat dengan rincin agar perhitungan biaya tepat

Tabel 1. Kalkulasi Harga

| Nama Bahan | Jumlah | Harga Satuan (Rp) | Keterangan | Jumlah Harga (Rp) |
|-----------------------------------|-----------|-------------------|------------|-------------------|
| A.Bahan Pokok | | | | |
| 1. Kain Jacquard | 4 m | Rp42.000 | L. 150 cm | Rp168.000 |
| 2. Kain Gordyn | 1,5 m | Rp32.000 | L.120cm | Rp48.000 |
| 3. Kain Velvet | 3 m | Rp20.000 | L.150cm | Rp60.000 |
| B.Bahan Tambahan | | | | |
| 1.Kain Tricot | 1 m | Rp10.000 | L.150cm | Rp10.000 |
| 2. Kain M33 | 1 m | Rp17.500 | L.115cm | Rp17.500 |
| C.Bahan Pembantu | | | | |
| 1. Benang | 2 buah | Rp1.500 | Extra | Rp3.000 |
| 2. Rit Jepang | 1 buah | Rp3.000 | 60 cm | Rp3.000 |
| 3. Kancing kait | 3 buah | Rp200 | | Rp600 |
| 4. Kancing Cetit | 6 buah | Rp200 | | Rp1.200 |
| D.Pelengkap Busana | | | | |
| 1. Pita satin Abu-Abu | 1 roll | Rp16.500 | L.5 cm | Rp16.500 |
| 2. Pita Hitam Uk sedang | 1 roll | Rp16.500 | L.3cm | Rp16.500 |
| 3. Pita Hitam Uk. Kecil | 1 roll | Rp10.000 | L.1cm | Rp10.000 |
| 4. Parel Mutiara Putih Uk.Besar | 1 renteng | Rp6.500 | 1 mm | Rp6.500 |
| 5. Parel mutiara Uk.Sedang | 1 renteng | Rp6.000 | 0,6 mm | Rp6.000 |
| 6.Parel Mutiara Abu-Abu Uk Sedang | 2 renteng | Rp6.000 | 0,6 mm | Rp 12.000 |
| 7. Parel Mutiara Abu Uk. Kecil | 1 renteng | Rp5.500 | 0,4 mm | Rp5.500 |
| 8. Batu Ceko | 1 renteng | Rp12.500 | 0, 6 mm | Rp12.500 |
| 9. Swaroski | 3 buah | Rp2.500 | | Rp7.500 |
| 10. Rantai | 0,5 m | Rp5.000 | | Rp2.500 |
| Total | | | | Rp406.800 |

Harga jual adalah dari jumlah total Rp 406.800,00 ditambah keuntungan yang ingin diperoleh sebesar 100 % .

$$= \text{Rp } 406.800,00 + (100\% \times \text{Rp } 406.800,00) = \text{Rp } 813.600,-$$

Sehingga diperoleh harga jual sebesar **Rp 813. 600,00,-**

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa yang harus dilakukan dalam proses pembuatan pesta malam muslimah dengan sumber ide:

1) Peletakkan pola pada bahan

Meletakkan pola pada bahan dimulai dengan meletakkan pola dari yang terbesar sampai dengan pola yang terkecil , untuk bahan jacguard untuk pembuatan gaun dimulai dari peletakan gaun bagian bawah kemudian, badan gaun bagian muka kemudian badan gaun bagian belakang, lengan, dan yang terakhir potongan-potongan pola kecil. Begitu pula pada pola variasi Rompi, vuring maupun lapisan interfacing.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

- a) Memperhatikan semua tanda jahitan ada pada tiap – tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- b) Memperhatikan arah serat.
- c) Memperhatikan efisiensi bahan.
- d) Pola disematkan pada kain agar tidak bergeser

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta kelim. Pemberian kampuh biasanya 1 ½ - 2 cm, sedangkan ritsleting sebesar 3-4 cm. pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola. Pada proses pemotongan busana pesta malam muslimah untuk wanita dewasa ini yang lebih dahulu dipotong adalah bahan utama, kemudian vuring, kemudian bahan interfacing.

3) Penjuluran

Penjuluran dilakukan sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjuluran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah pas pada saat fitting I. apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk diperbaiki.

Adapun Langkah-langkah penjeluran adalah sebagai berikut :

a) Variasi Rompi

- 1) Mengepres kain tricot pada seluruh potongan-potongan pola dan mengepres M33 pada lapisan lining bagian buruk, baik itu bagian badan, kerah, dan lengan.
- 2) Menjelur Ribbon pada badan sesuai desain
- 3) Menjelur potongan-potongan pola badan menjadi pola utuh.
- 4) Menjelur bahu
- 5) Menjelur sisi

- 6) Menjelujur kerah shanghai.
 - 7) Menjelujur lengan.
 - 8) Menjelukur pada lengan dengan badan.
 - 9) Menjelujur kerah dengan badan
 - 10) Menjelujur kelim bawah.
- b) Menjelujur *Long Dress*
- 1) Mengepres kain tricot pada depun.
 - 2) Menjelujur kupnat muka dan belakang.
 - 3) Menjelujur bahu
 - 4) Menjelujur sisi
 - 5) Menjelujur sisi lengan dan menjelujur lengan dengan badan
 - 6) Menjelujur bagian gaun bawah dengan badan.
 - 7) Menjelujur Ritsliting belakang
 - 8) Menjelujur kelim bawah gaun
- c) Menjelujur vuring Gaun
- 1) Menjelujur kupnat muka dan belakang
 - 2) Menjelujur bahu
 - 3) Menjelujur sisi
 - 4) Menjelujur depun dengan vuring gaun
 - 5) Menjelujur vuring gaun dengan ritsliting gaun utama
 - 6) Menjelujur sisi vuring lengan dan menjelujur degan badan utama
 - 7) Menjelujur kelim bawah vuring.
 - 8) Menjelujur kelim lengan gaun utama dengan kelim bawah vuring.

Pada saat fitting 1 gaun sudah menggunakan vuring dan kelim diselesaikan dengan tusuk jelujur.

4) Evaluasi Proses I (Fitting I)

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut. Selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah

- (a) Jarak penjelujuran yang dipergunakan
- (b) Jatuhnya busana pada badan model
- (c) Teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana
- (d) Kesesuaian busana dengan desain yang dibuat
- (e) Kesesuaian letak kupnat, bahu, panjang lengan, panjang gaun, dan lain sebagainya.

Tabel 2. Evaluasi Proses I (Fitting I)

| Aspek yang Dievaluasi | Hasil Evaluasi | Cara mengatasi |
|------------------------------|---|---|
| Kupnat | Kupnat gaun depan terlalu kepuncak dada | Pada saat menjahit dengan mesin, kupnat diturunkan 1 cm |
| Garis leher Outer | Garis leher terlalu naik | Garis leher diturunkan 3 cm mengikuti kerah shanghai |
| Variasi Lengan Rompi | Variasi Lengan Rompi terlalu naik dan lingkaran lengan kurang | Potongan lengan diturunkan, ddibuat lingkaranya menjadi 27 cm |
| Badan belakang Variasi Rompi | Pada perpotongan agak miring | Pada perpotongan badan belakang dikurangi 1 cm |

5) Penjahitan

Setelah fitting I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta telah melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan dengan menyambung setiap bagian-bagian secara rapi dan runtut, agar busana yang dihasilkan mendapatkan hasil yang maksimal. Adapun langkah-langkah dalam menjahit busana pesta ini adalah

a) Menjahit Variasi Rompi

- 1) Menjahit potongan-potongan pola menjadi pola utuh.
- 2) Menjahit bahu.
- 3) Menjahit sisi.
- 4) Menyatukan lapisan variasi Rompi pada kelim bawah, dengan bagian buruk bertemu bagian buruk.
- 5) Badan variasi Rompi kemudian dibalik.
- 6) Menjahit lengan
- 7) Menjahit potongan lengan
- 8) Menjahit potongan lengan dengan badan
- 9) Menjahit setengah kerung lengan atas, kemudian menjahit keliling kerung lengan.
- 10) Menjahit kerah dengan badan.
- 11) Mengesum kerah.

b) Menjahit Gaun Utama

- 1) Menjahit kupnat muka dan belakang.

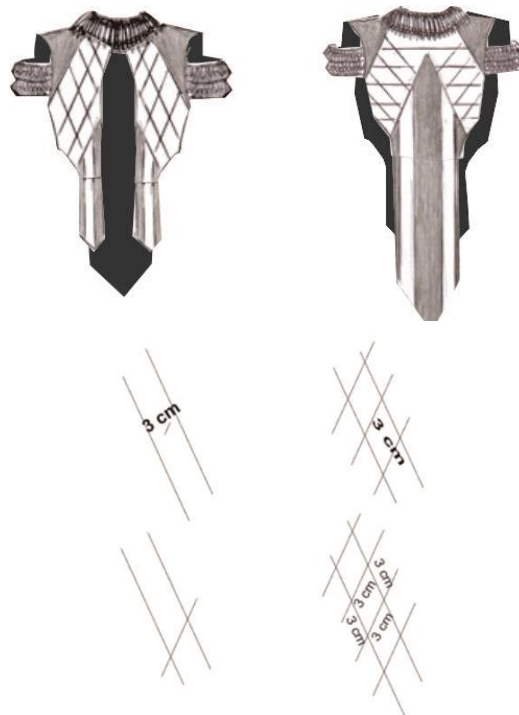
- 2) Menjahit bahu
 - 3) Menjahit sisi gaun
 - 4) Menyatukan bagian badan gaun dengan bagian rok gaun.
 - 5) Menjahit Ritsliting belakang.
 - 6) Menjahit sisi lengan dan menyatukannya dengan badan
- c) Menjahit Vuring Gaun
- 1) Menjahit kupnat muka dan belakang.
 - 2) Menjahit depun dengan vuring
 - 3) Menjahit bahu
 - 4) Menjahit sisi vuring
 - 5) Menjahit sisi lengan vuring
 - 6) Menyatukan vuring dengan gaun utama
 - 7) Menjahit bagian belakang vuring hingga batas ritsliting
 - 8) Menyatukan Risliting dengan bahan utama dengan cara disum
 - 9) Menyatukan lngan vuring dengan badan, dengan cara disum
 - 10) Penyelesaian kelim bawah dan juga kelim lengan dengan cara disum.

6) Menghias Busana

Cara membuat *Ribbon* yang disilangkan:

- a. Menyiapkan *Ribbon* satu roll yang berukuran 1 cm..
- b. Memotong *Ribbon* sepanjang 25 cm sebanyak empat buah dan 13 cm sebanyak delapan buah (untuk bagian badan depan variasi rompi), 25 cm sebanyak satu buah dan 14 cm sebanyak duapuluh delapan buah.

- c. Memberi tanda pada badan variasi rompi sesuai disain bagian depan dan belakang di ujung-ujungnya dengan jarak 3 cm.



Gambar 48. *Ribbon* yang disilangkan

- d. Meletakkan *Ribbon* dengan panjang 13 cm pada bagian badan depan variasi Rompi dengan arah diagonal sesuai disain, silangkan dengan *Ribbon* dengan panjang 25 dengan arah diagonal sesuai disain, kemudian dijelujur sebagai bantuan dalam menjahit.
- e. Meletakkan *Ribbon* dengan panjang 25 cm dan 14 cm pada bagian badan belakang variasi Rompi dengan arah mendatar sesuai disain, silangkan dengan *Ribbon* dengan panjang 14 dengan arah diagonal sesuai disain, kemudian dijelujur sebagai bantuan dalam menjahit.



Gambar 49. Meletakkan *Ribbon* yang disilangkan

- f. Jelujuran dilepas setelah antar bagian-bagian disatukan.

Cara membuat *Smocking Ribbon* pada bagian variasi Rompi yaitu:

- a. Menyiapkan satu roll *Ribbon* berukuran 5 cm.
- b. Menyiapkan jarum jahit dan benang jahit.
- c. Membuka gulungan pada roll *Ribbon*



Gambar 50. Langkah 1

- d. Pada bagian ujung *Ribbon* dilipat segitiga



Gambar 51. Langkah 2

- e. Lipat kembali menjadi segitiga yang berhadapan.



Gambar 52. Langkah 3

- f. Satukan keduanya.



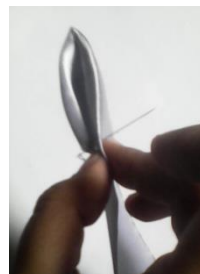
Gambar 53. Langkah 4

- g. Ribbon setelah disatukan .



Gambar 54. Langkah 5

- h. Kunci dengan dijahit pada bagian ujungnya.



Gambar 55. Langkah 6

- i. Gunakan cara nomer 4 sampai dengan 8 pada selanjutnya sebanyak 95 lipatan untuk bagian leher.



Gambar 56. Langkah 7

- j. Membuat *Smocking Ribbon* sesuai dengan Gambar Kerja berikut ini dengan bahan *Ribbon*, parel mutiara berukuran besar, sedang dan kecil serta kristal masing-masing sebanyak satu renteng
- k. *Smocking Ribbon* yang telah jadi kemudian dipasangkan parel-pearl secara bersusun pada bagian ujungnya, dengan urutan yang besar, sedang, dan kecil

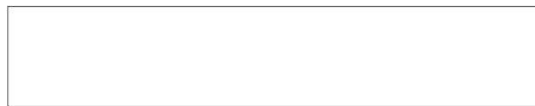


Gambar 57 . Pemasangan parel pada *Smocking Ribbon*

1. Setelah semua parel terpasang, lekatkan pada bagian kerah dengan cara di sum. (Hal ini juga berlaku pada bagian lengan,, hanya saja posisinya dibalik dengan menggunakan bagian belakangnya dan berbeda ukuran *Ribbon* yaitu 3 cm dengan lipatan sebanyak 23 lipatan.

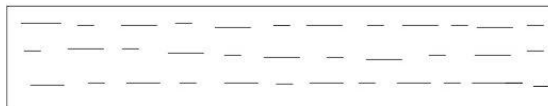
Cara membuat *Smock* pada bagian Obi :

1. Menyiapkan kain *Gordyn* berukuran 7 cm x 150 cm .



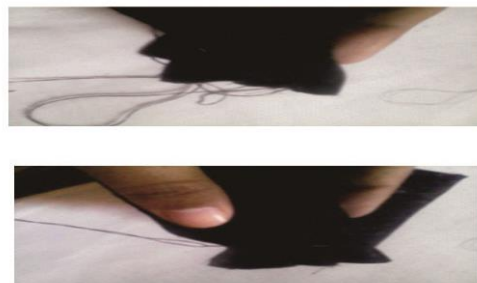
Gambar 58. Pola Obi

2. Menyiapkan jarum dan benang jahit.
3. Menjelujur dengan setikan renggang sesuai dengan pola.



Gambar 59. Pola Jelujuran pada Obi

4. Menjelujur hingga pada bagian ujung kain, kemudian tarik sehingga berukuran 7cm x 74 cm.



Gambar 60. Menarik Jelujuran

5. Jahit pada bagian tiras dengan hasil jadi obi berukuran 5 cm x 74 cm.



Gambar 61. Pola jadi Obi

Membuat Aksesoris kepala

1. Menyiapkan alat dan bahan yaitu tang, gunting, parel mutiara berukuran 8mm dan 6mm, swaroski, senar, rantai, paku tumpul, dan pengait.
2. Memasukkan mutiara pada senar sesuai desain, buat kemudian pada bagian tengah dikaitkan swaroski dengan senar.
3. Memasukkan parel pada paku tumpul kemudian paku dilengkungkan.
4. Setelah masing-masing bagian selesai kemudian kaitan rantai untuk bagian depan, kaitkan paku tumpul pada rantai, pasang rantang pada sisi kanan, kiri dan tengah sesuai dengan desain.

7) Evaluasi Proses II

Evaluasi proses II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit, minimal 90 % dari total pembuatan serta harus sesuai dengan disain yang telah dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya.

Adapun aspek-aspek yang diamati dalam fitting II yaitu:

- (a) Teknik jahit yang digunakan
- (b) Kerapian jahitan
- (c) Keseuain dengan desain yang dibuat
- (d) Jatuhnya busana pada tubuh model
- (e) Kelengkapan dan kesesuaian hiasan

Adapun kekurangan atau hasil evaluasi fitting 2

Tabel 3. Evaluasi Proses II (Fitting II)

| Aspek yang Dievaluasi | Hasil Evaluasi | Cara mengatasi |
|---------------------------|---|--|
| Hiasan smocking Ribbon | Hiasan pada leher masih kurang dan perlu diperhatikan | Hiasan pada leher ditamabahkan sehingga dibuat mengelilingi leher |
| Obi | Besar Obi terlalu besar | Besar Obi dikecilkan 2 cm |

a. Evaluasi Hasil

Tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta. Evaluasi hasil akhir yang didapat adalah busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal telah sesuai dengan tema besar pertgelaran “*Dimantion*”. Disain yang dibuat telah menggambarkan struktur dan bentuk Taj Mahal, hal ini dapat terlihat pada pemilihan bahan, Cutting yang digunakan, serta detail hiasan yang bagian leher, lengan, dan badan. Sedangkan apabila dilihat dari depan maka dapat terlihat siluet nampak depan dari Taj Mahal.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Persiapan

1) Pembentukan panitia Pergelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan perencanaan. Dalam pergelaran busana 2017 dengan tema “ *Dimantion*” adalah semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik busana S1 dan teknik Busana D3 smester 6 angkatan 2014 dan beberapa angkatan 2012 yang berjumlah 95 Mahasiswa sebagai panitia inisi, serta panitia tambahan yang telah melalui tahap penyeleksian. Pembentukan panitia juga bertujuan agar setiap mahasiswa bertanggung jawab dan memiliki ranah kerja yang jelas, sesuai kemampuan sehingga memaksimalkan potensinya untuk mensukseskan pergelaran dengan tema “*Dimantion*”.

. Adapun susunan kepanitiaan pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*” beserta tugas serta tanggung jawab personal terdiri dari :

1. Ketua Panitia

- a. Ketua 1 merangkap Ketua Umum
- b. Ketua 2
- c. Ketua 3

2. Sekretaris

- a. Sekretaris 1.
- b. Sekretaris 2
- c. Sekretaris 3

3. Bendahara/ Keuangan

- a. Bendahara 1
- b. Bendahara 2
- c. Bendahara 3

4. Sie/Devisi

- a. Sie Sponsorship
- b. Sie Humas dan penerima tamu
- c. Sie Acara
- d. Sie Juri
- e. Sie Publikasi
- f. Sie Booklet.
- g. Sie Dokumentasi
- h. Sie Back Stage dan Floor Manager
- i. Sie Dekorasi.
- j. Sie Keamanan
- k. Sie Konsumsi.
- l. Sie Model
- m. Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab
- n. Sie Perlengkapan

2) Menentukan Tema

Tema yang di ambil dalam pergalaran peragaan busana tahun 2017 ini adalah “ Dimantion” yang merupakan singkatan dari “*Disoriented*

of Human Perception” yang memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif dipicu oleh pergerakan *NET* (Media Sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan mengubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan buruk. Hal ini diwujudkan dalam 95 outfit karya busana yang memiliki konsep desain sesuai trend mode *GREY ZONE* dalam “*Dimantion*” dengan sumber ide yang digunakan masing – masing mahasiswa/imenetapkan berbagai teknik *manipulating fabric* dan teknik jahit halus yang sebagian besar penyelesaiannya menggunakan tangan (*hand made*).

3) Sumber Dana

Penentuan anggaran yang akan digunakan dalam pergelaran diputuskan bersama dalam rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran pokok Rp 1.070.000 tiap mahasiswa yang menggunakan hijab, sedangkan untuk yang menggunakan *Hair Do* sejumlah Rp 1.210.000. Adapun jumlah pemasukan keseluruhan adalah sejumlah Rp 112.010.000.

4) Dewan Juri

Grand Juri dinilai oleh dewan juri intern meliputi dewan juri eksternal yang telah ditunjuk untuk menilai karya yang telah diciptakan. Berikut ini adalah dewan juri eksternal yang telah ditunjuk diantaranya

- a) Bapak Phillip Iswardono (Desainer)
- b) Bapak Ramadhani
- c) Ibu Mudrika Paradise (Desainer)
- d) Ibu Ani (DESPERINDAG)
- e) Ibu Wiwin (Kompas Gramedia)

5) Menentukan Waktu dan tempat

Tempat dan waktu pelaksanaan ditetapkan berdasarkan banyak aspek pertimbangan dari beberapa pilihan tempat dan tujuan . Dalam pemilihan tempat pertunjukan melalui serangkaian proses panjang mulai dari pengusulan nama – nama tempat, pengsurvei tempat, penetapan harga, fasilitas, serta melihat kemampuan finansial dari kepanitiaan, kesiapan, kapasitas, dan kenyamanan.

b. Pelaksanaan

1) Pelaksanaan penilaian gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pertunjukan busana, yang merupakan proses penilaian busana sebelum diperagakan, yang dilaksanakan pada hari Minggu 19 Maret 2017 di gedung KPLT FT UNY lantai. Pada penilaian gantung busana dikenakan pada dressform dan dinilai oleh dosen-dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana.

2) Grand Juri

Grand Juri merupakan bagian dari pergelaran busana, karena merupakan proses sebelum busana diperagakan di atas catwalk, yang dilaksanakan pada Minggu 19 Maret di gedung KPLT FT UNY lantai 2, Pada saat grand juri busana yang dibuat dikenakan oleh model (peragawati) dan desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal.

3) Gladi Bersih/Gladi Resik (GR)

Gladi dilaksanakan dua kali yaitu gladi bersih I dan gladi bersih II. Gladi bersih I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 23 Maret 2017 yang diikuti oleh panitia inti dan panitia tambahan. Gladi bersih/Gladi Resik (GR) II dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 24 Maret 2017 diikuti oleh semua panitia inti, panitia tambahan, dan pengisi acara (MC, Model, dan sebagainya).

Tabel 4. Susunan Acara Persiapan Gladi bersih I

Rabu, 23 Maret 2017

| Waktu | Kegiatan |
|---------------|---|
| 06.30 - 07.00 | Kumpulan dan presentasi |
| 07.00 - 07.45 | Briefing Semua panitia |
| 07.30 – 12.00 | Loading barang <ul style="list-style-type: none"> - Stage - Music dan Lighting - Dekorasi Ruang - Kursi Penonton - Lobby - Photobooth - Standing Hanger - Meja Registrasi |
| 12.00 – 13.00 | ISHOMA (bergantian) |
| 13.00 – 14.00 | Briefing Koor |
| 13.00 – 15.00 | Melanjutkan Loading barang |
| 15.00 – 15.30 | ISHO |
| 15.30 – 18.00 | Loading wardrobe |
| 18.00 – 18.30 | ISHOMA |
| 18.30 – 20.30 | GR Fashion Show I, II, dan III |
| 20.30 – 20.35 | GR tari |
| 20.35 – 21.30 | GR performing Art Fashion |
| 21.30 – 22.00 | Evaluasi dan Review kekurangan tiap sie |
| 22.00 | Selesai |

Tabel 5. Persiapan Gladi Bersih II

Jum'at 24 Maret 2017

| Waktu | Kegiatan |
|---------------|--|
| 07.30 - 08.00 | Kumpulan dan presentasi |
| 08.00 - 08.30 | Briefing Semua panitia |
| 08.30 – 10.15 | GR Musik dan GR MC |
| 10.15 – 12.00 | <ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan kebutuhan setiap sie - ISHOMA |
| 12.00 – 16.30 | Make Up Model |

| | |
|---------------|--------------------|
| 16.30 – 17.30 | Persiapan Individu |
| 17.30 | Clear Area |

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2017 dengan tema “ Dimantion” diselenggarakan pada hari Jum’at tanggal 24 maret 2015 bertempat di Auditorium Universitas negeri Yogyakarta dengan bentuk panggung segitiga yang acaranya dimulai pada pukul 18.00 WIB dan diakhiri pada 21.50WIB. Agar acara peragaan busana 2017 dapat berjalan lancar maka seluruh panitia mempersiapkan segala sesuatunya sehari sebelum hari H. Busana yang ditampilkan terdiri dari dua macam busana pesta yaitu busana pesta konvensional dan busana pesta muslimah, pergelaran busana diikuti oleh 95 mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler, dan D3. Busana yang ditampilkan penulis adalah busana pesta muslimah.

Berikut ini adalah susunan acara pergelaran busana dengan tema ‘ Dimantion’.

Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran (Jum'at 24 Maret 2017)

| Waktu | Susunan Acara | |
|------------------------|---|------------------------|
| | Panggung | Luar Panggung |
| 17.30 – Tiket Habis | | Tiket On The Spot |
| 18.00 - selesai | | OPEN GATE + Registrasi |
| 18.00 – 18.10 | | Slide sponsor |
| 18.10 – 18.20 | | Video opening |
| 18.15 – 18.20 | Welcome Greeting MC | Slide sponsor |
| 18.20 – 18.30 | Opening 1. Tari 2. MC muncul | |
| 18.30 – 18.35 | Pembacaan Nama Juri & pemberian cinderamata | |
| 18.35 – 19.00 | Sambutan + Pembukaan 1. Ketua Panitia 2. Kajur 3. Dekan 4. Rektor | |
| 19.00 – 19.40 | Fashion Show I (kelas D) | |
| 19.40 – 19.50 | Febta Tita | |
| 19.50 – 20.30 | Fashion Show II (Kelas A) | |
| 20.30 – 20.45 | Performing Art Fashion | |
| 20.45 – 21.25 | Fashion Show III (Kelas B) | |
| 21.25 – 21.30 | Febta Tita | |
| 21.30 – 21.35 | Doorprize | |
| 21.35 – 21.45 | Awarding | |
| 21.45 – 21.50 | Penutup | |

d) Tahap Evaluasi

Setelah melalui tahapan-tahapan pelaksanaan pergelaran maka perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan yaitu antara lain sebagai berikut. Pada dasarnya pergelaran berlangsung dengan baik, akan tetapi ada beberapa hal yang masih perlu dievaluasi dan menjadi perbaikan kedepannya.

1. Ketua

- a. Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna masih banyak anggota yang tidak mau bekerja sama demi kelancaran acara
- b. Target planing yang diberikan tidak selalu dikerjakan dan seringkali tidak sesuai waktu yang disepakati
- c. Masih banyak sie yang kurang berkoordinasi dengan ketua terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepanitiaan
- d. Banyak sie yang berjalan sendiri tanpa berkordinasi dengan ketua
- e. Rapat yang dilakukan sering tidak sesuai dengan target yang diharapkan
- f. Masih banyaknya sikap individual didalam kepanitiaan

2. Sekretaris

- a. Pencetakan proposal sponsor mengalami kemunduran dikarenakan harus revisi beberapa kali untuk konten yang masuk dalam proposal.
- b. Dalam menyusun surat keluar masih banyak yang tidak sesuai prosedur ynag telah disepakati bersama dan bersifat mendadak

karena sering berdekatan dengan hari yang dijadwalkan, sehingga kinerja humas sering terburu-buru

- c. Nama panitia tambahan sampai hari H masih ada kesalahan karena ada panitia tambahan yang baru masuk kepanitiaan dan kurang inisiatifnya dari koordinator masing masing sie, sehingga pada hari H sekretaris mendata ulang dan revisi nama panitia tambahan

3. Bendahara

- a. Kurangnya komunikasi kepada tiap sie sehingga terjadinya kerancuan masalah penambahan dan pengeluaran biaya yang dibutuhkan.
- b. Bendahara tidak mencatat lebih rinci pengeluaran dan pemasukan sehingga bingung untuk merekapnya.
- c. Kurangnya kesadaran dari masing-masing mahasiswa dalam membayar iuran maupun denda sehingga terkendala dalam pembayaran ke sie
- d. Pengumpulan uang tiket tidak sesuai dengan yang diharapkan sehingga terkendala dalam mengelola keuangan kebutuhan yang dibutuhkan.

4. Sie Acara

Persiapan:

- a) Kurangnya pemahaman anggota terhadap susunan acara
- b) Kurangnya kesiapan peserta untuk melakukan Gladi Kotor
- c) Adanya susunan acara yang tidak tepat waktu
- d) Adanya beberapa agenda yang dilakukan pada waktu yang bersamaan sehingga

- e) Ketidakhadiran panitia tambahan saat rapat intern Sie Acara atau kurang lengkapnya panitia tambahan
- f) Perlengkapan pengisi acara yang ditambah secara mendadak mendekati hari H

Pelaksanaan :

- a) Acara yang dimulai kurang tepat waktu
- b) Kurangnya pemahaman koordinasi pada tiap-tiap sie
- c) Timing perpindahan acara yang kurang tepat
- d) Penggunaan HT yang masih kurang tepat
- e) Kurangnya tempat privasi untuk MC
- f) Koordinasi yang kurang baik pada backstage atau belakang panggung dengan area depan panggung (musik dan lighting & perkap)

5. Sie Konsumsi

- a. Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang
- b. Kelebihan makan siang karena banyak sie yang belum ambil sehingga numpuk di sore hari
- c. Makan untuk TA PA kualitasnya menurun dari pada MP
- d. Subsidi air minum untuk backstage kurang banyak

6. Sie Juri

- a. Lebih memperbanyak cadangan juri
- b. Melobi calon juri jauh-jauh hari

c. Kinerja panitia tambahan memuaskan

d. Penilaian Gantung lancar

7. Sie Perkap

Panitia Tambahan

- a. Memastikan pertemuan dengan panitia tambahan lebih intensif dalam membahas tugas masing-masing panitia tambahan pada saat acara. Serta menunjuk penanggungjawab atau koordinasi dari paniti tambahan.
- b. Memastikan bahwa panitia tambahan paham dengan tugasnya masing-masing saat acara.

Kerjasama dengan Sie lain

- a. Memastikan barang yang diminta oleh masing-masing sie sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak ada barang yang kurang ataupun berlebih.
- b. Mengecek kembali kebutuhan barang masing-masing sie sehingga saat pelaksanaan acara tidak ada permintaan barang secara mendadak.
- c. Peminjaman dan Penyewaan Barang, memastikan dan mengecek kondisi barang yang akan dipinjam dari tempat penyewaan tidak ada kerusakan atau barang yang akan dipinjam sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Mengecek kembali jumlah barang-barang pinjaman sesuai dengan yang tertera pada nota pembayaran. Apabila terjadi kekurangan segera menghubungi pemilik tempat persewaan.

- e. Untuk melakukan peminjaman barang sebaiknya surat peminjaman barang dibuat minimal dua minggu sebelum acara. Serta mengecek ulang isi surat peminjaman apakah sudah sesuai dengan syarat yang ditentukan oleh tempat peminjaman.

8. Sie Humas dan Penerima tamu

- a. Ketika hari H, masih kurang komunikasi antar among tamu yang lain waktu penyambutan tamu undangan.
- b. Masih banyak jarak antara panitia inti dengan panitia tambahan sehingga kekompakan kurang.
- c. Kurangnya waktu yang tepat untuk memngumpulkan semua panitia tambahan sie untuk membahas teknis. Sehingga banyak panitia tambahan yang tidak hadir tiap kali rapat sie.
- d. Panitia tambahan maupun panitia inti masih kurang peka terhadap job masing-masing.
- e. Antar panitia inti masih banyak missskom.
- f. Kurang solidnya antar panitia inti satu sie maupun satu angkatan.
- g. Tamu undangan masih banyak yang belum hadir ketika acara sudah dibuka.
- h. Surat menyyurat datangnya banyak yang mendadak sehingga sie humas terkendala dengan tanda tangan dan memasukkan surat.
- i. Masih banyak surat yang salah sehingga harus mengulangi mengurus tanda tangan.

9. Sie Publikasi

- a. Perlu mempercepat proses percetakan
- b. Mepercepat proses revisi
- c. Pada saat menjalin kerjasama dengan media partner perlu hati-hati dan tidak ragu-ragu dalam menjalin kerjasama. Benar-benar dipastikan kedua belah pihak tidak mengalami kerugian

10. Sie Dekorasi

- a. Pengumpulan logo sponsor untuk photoboodh
- b. Waktu Gladi bersih kena cash karena terlalu lama dalam penggunaan fasilitas karena dijatahkan 2 kali

11. Sie Dokumentasi

- a. Gangguan TV LED bagian back stage yang mati ketika acara.
- b. Susah berkomunikasi dengan profesional fotografer melalui HT karena batre HT yang habis

12. Sie Sponshorsip

- a. Penyusunan proposal sponsor belum sesuai deadline karena menunggu konten dari sie-sie lain
- b. Penyebaran proposal sponsor agak meleset dari jadwal karena terbatasnya proposal yang dicetak

13. Sie Model

- a. Permasalahan ukuran model,karena pengukurannya yang tidak dilakukan oleh disainer mahasiswa sendiri sehingga menimbulkan beberapa kesalahan oleh mahasiswa

- b. Fitting 1 dan fitting 2 menjadi lama karena mahasiswa yang kurang cepat dalam mengganti baju modelnya.
- c. Pemotretan booklet menjadi lama karena beberapa model tidak hadir sehingga harus digantikan oleh model lain.

14. Sie Backstage and Floor Manager

- a. Sulitnya mengumpulkan semua panitia tambahan untuk rapat, sehingga menjelaskan jobdesk panitia tambahan berulang-ulang serta terjadi beberapa kali revisi. Adanya panitia tambahan yang tidak bekerja sesuai dengan jobdesknya
- b. Panitia tambahan kurang mengenal satu sama lain panitia inti dan panitia tambahan
- c. Kurangnya komunikasi antara pihak dosen dan panitia sehingga penataan kursi di geser mundur 30 cm
- d. Penempatan *sound system* tidak sesuai yang diinginkan dosen sehingga harus setel ulang
- e. Panitia inti backstage kurang sigap saat penataan tempat wktu gladi bersih
- f. Saat gladi kotor masih ada yang kurang inisiatif ikut beres-beres

15. Sie Make up, Hairdo

- a. Pada saat pemotretan booklet hair do tidak sesuai yang diharapkan sehingga perlu revisi untuk hari H nya
- b. Model dating terlambat lebih dari 1,5 jam sehingga pihak LT PRO dan polaris menunggu terlalu lama pada saat hari H fashion show

- c. Komunikasi setiap anggota harus terbuka agar setiap sie tahu apa saja tugas divisinya dan apa saja yang belum tercapai.

16. Sie Booklet

Keterlambatan data masuk kepercetakan sehingga tidak ada pengecekan hasil jadi booklet

17. Sie Keamanan

- a. Pembayaran denda per individu masih belum terorganisir atau masih di sepelekan
- b. Saat hari H kekurangan panitia tambahan terutama bagian parkir mobil.

B. Hasil

1. Hasil Desain

Dalam menciptakan suatu desain perlu adanya kesesuaian desain yang dirancang dengan tema pergelaran busana yang diselenggarakan. Proses penciptaan busana pesta malam dengan muslimah dengan sumer ide yang diambil dengan tema, desain yang dirancang sesuai dengan konsep dari pengambilan sumer ide tersebut, serta penerapan unsur dan prinsip desain. Sesuai dengan tema pergelaran proyek akhir 2017 “*Dimantion*” yang mengacu pada trend Forecasting 2017/2018 “*Grey Zone*” yang berarti zona ke abu-abuan. Tema yang penulis pilih adalah tema *Vigilant* dengan Sub Tema *Substansial*. Tema ini lebih mengacu pada perpaduan kontras namun tenang, antara gaya konservatif dengan modern, gaya timur dengan barat, kesederhanaan dan kemewahan. Di tampilkan melalui bentuk-bentuk *basic*

dan potongan yang sederhana, dengan menonjolkan karakteristik dari material yang digunakan yang lebih menekankan pada komposisi bidang bentuk, memberikan kesan kokoh, sehingga mencerminkan sesuatu yang solid dan substansial.

Sumber ide yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam untuk muslimah yaitu Taj Mahal. Ciri Khusus dari sumber ide tersebut terdapat pada siluet desain bagian depan seperti Taj Mahal yang terlihat dari depan, struktur Taj Mahal yang kuat dan kokoh dapat terlihat dari *Patchwork* dengan garis-garis tegas, arsitektur Taj Mahal yang bergaya Timurtid yaitu bentuk kubah Taj mahal dan bagian langit-langit Taj Mahal dapat terlihat dari penggunaan hiasan yang digunakan yaitu *Smocking Ribbon* pada bagian leher, kengan, dan *smocking Ribbon* yang disilangkan pada bagian badan variasi Rompi. Pemilihan warna abu-abu dan hitam yang merupakan perwakilan perasaan kedukaan serta kehangatan cinta dari Shah Jahan terhadap isterinya yang telah meninggal sehingga melatarbelakangi dibuatnya bangunan Taj Mahal. Sedangkan kemewahan serta keindahan Taj Mahal diwakilkan dengan pemilihan material Jacquard sebagai bahan utama yang memiliki tekstur berkilau serta hiasan parel-parel mutiara dan kristal yang semakin menambah keindahan.

Unsur garis-garis lurus yang tegas diterapkan pada bagian potongan-potongan pola variasi Rompi yang disusun dengan memunculkan unsur arah dengan garis tegak lurus (*vertical*), mendatar (*horizontal*) , serta garis-garis diagonal sehingga tercipta desain yang unik. Hiasan-hiasan

berupa *Ribbon* yang dibuat dengan teknik *smock* dan disilangkan dengan detail-detail parel yang digunakan juga menambah nilai keindahan. Nilai gelap terang dapat terlihat dari pemilihan warna yang diterapkan dalam pembuatan busana pesta muslimah ini adalah perpaduan warna abu-abu dan hitam yang memiliki intensitas warna berbeda, yang diterapkan pada bagian variasi Rompi. Busana pesta malam muslimah ini memiliki tekstur berkilau dan timbul, tebal dan berat, yang terdapat pada variasi Rompi dan gaun. Tekstur kaku pada bahan *Gordyn* terdapat pada variasi Rompi.

Prinsip harmoni atau keselarasan yang digunakan berupa keselarasan dalam garis dan bentuk, hal ini dapat terlihat pada garis-garis dan bentuk tegas yang terdapat pada bagian , keselarasan dalam tekstur pada tekstur bahan *Jacquard* dan *Gordyn* yang digunakan sama-sama memiliki tekstur yang berkilau, timbul, dan tebal, serta pada kombinasi warna hitam dan abu yang merupakan dalam satu lingkaran warna subtraktif. Keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan simetris yaitu terdapat pada cutting pola antar bagian yang unsur bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat.prinsip Irama pengulangan terjadi pada cutting pola pada bagian badan muka variasi Rompi, belakang, serta hiasan *ribbon* yang digunakan, pengulangan warna yang sama juga muncul pada warna antara satu bagian dengan bagian lain. *Centet of Interest* atau pusat perhatian busana pesta malam muslimah ini terletak pada hiasan leher *Smocking Ribbon* yang berhiaskan parel-parel indah. Penerapan sumber

inspirasi seperti trend, sumber ide, unsur dan prinsip desain tersebut dituangkan dalam bentuk desain Ilustrasi (*Fashion illustration*).



Gambar 62. *Fashion Illustration*

2. Hasil Pembuatan Busana

Busana pesta malam muslimah yang diciptakan terdiri dua bagian (2 piece) berupa gaun panjang (long dress) dan variasi Rompi yang bersiluetkan X. Material yang digunakan dalam pembuatan busana ini antara lain kain *Jacquard* dan *Gordyn* yang digunakan sebagai bahan utama yang berwarna abu-abu dan hitam yang digunakan pada gaun panjang dan outer. Tekstur bahan yang ada pada busana pesta malam muslimah ini berbahan tebal, kaku, dan berkilau karena sesuai dengan sumber ide Taj Mahal yang berunsur kokoh, kuat, serta megah sehingga pemilihan kedua bahan tersebut dapat mewakili karakteristik dari bangunan Taj Mahal. Detail busana diwujudkan dengan dengan hiasan *Ribbon* yang dibuat dengan teknik *Smocking ribbon* dan *Ribbon* yang disilangkan, sedangkan pada bagian Obi menggunakan teknik *smock* yang mewakili air kolam yang berada di depan Taj Mahal.



Gambar 63. Hasil Busana Tampak depan

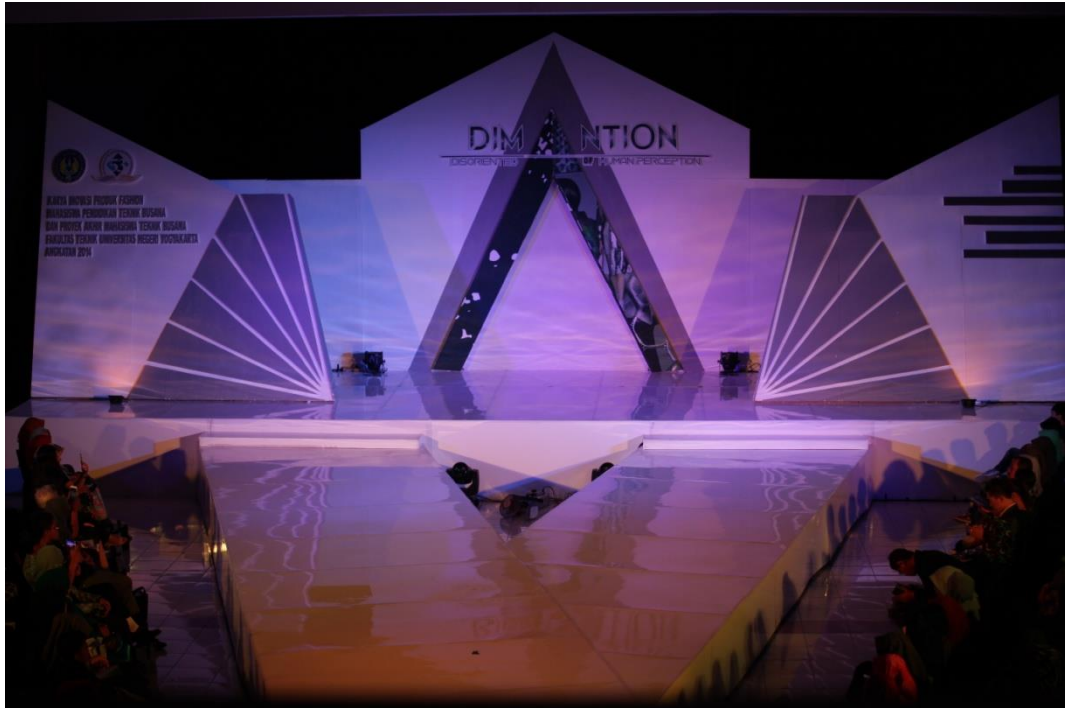


Gambar 64. Hasil Busana Tampak Belakang

3. Hasil Pergelaran busana

Penyelenggaraan pergelaran Busana dengan tema “*Dimation*” adalah suatu serangkaian kegiatan pergelaran busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model (peragawati). Pergelaran busana diadakan pada hari Jum’at, 24 maret 2017 pukul 18.30 – 22.00 WIB, bertempat di Auditorium Universitas negeri yogyakarta. Di ikuti 95 mahasiswa yang terdiri dari D3 angkatan 2014, S1 Reguler dan non Reguler angkatan 2014 dan 2012. Dalam pergelaran ini merebutkan 13 kategori kejuaraan juara 1, 2, dan 3 dari masing-masing kelas, *Best Design*, *Best Fashion Tehnology*, Favorit dan juara Umum. Berikut adalah daftar para pemenang:

Busana yang ditampilkan pada saat pergelaran yaitu evenig dress. Acara peragaan dibagi dalam tiga session. Dalam Pergelaran busana ini penyusun mendapat urutan tampil pada sesion 3 dengan nomer urut 85, diperagakan oleh peragawati yaitu Katryn Lisa.



Gambar 65. Hasil panggung dengan *Lighting* yang menyala



Gambar 66. Hasil *Stage* saat *lighting* redup



Gambar 67. Hasil pertunjukan *Dimantion*

C. Pembahasan

1. Hasil Penciptaan Disain

Penciptaan desain busana yang akan dirancang perlu adanya kesesuaian dengan tema besar pertunjukan busana 2017 yaitu “*Dimantion*”. Dengan tema ini desain diharuskan menonjolkan sesuatu yang bersifat manipulatif. Oleh sebab itu perlu adanya pemahaman dan penghayatan dari tema dan makna yang terkandung di dalam tema yang diangkat.

Tema umum dari pertunjukan ini adalah “*Dimantion*” Tema yang diangkat pada Pertunjukan Busana ini adalah “*Dimantion*” merupakan singkatan dari “*Disoriented of Human Perception*” yang memiliki arti

kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif dipicu oleh pergerakan NET (Media Sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan mengubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik, berbagai teknik *manipulating fabric* dan teknik jahit halus yang sebagian besar penyelesaiannya menggunakan tangan (*hand made*).

Busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Taj mahal, memiliki ciri khusus yang digunakan dalam pembuatan busana ini adalah kesan kemegahan dan keunikan arsitektur Taj Mahal yang bergaya Timurtid dan disusun dengan material marmer putih sebagai bahan utama dalam pembuatan Taj Mahal. Desain ini secara keseluruhan berupa gaun yang panjangnya hingga menyapu lantai, permainan komposisi bidang bentuk yang diwujudkan melalui *Patchwork* hiasan *Ribbon* yang dibuat melalui tekning *Smock* dan *Ribbon* yang disilangkan terletak pada bagian leher, lengan, dan badan variasi rompi, yang mencerminkan suatu kehadiran yang solid dan substansial, sehingga dapat menonjolkan sub tema yang diambil yaitu Substansial yang termasuk dalam tema *Vigilant* dalam *trend Forecasting 2017/2018 Grey Zone*.

2. Karya Busana

Setelah tahapan-tahapan pembuatan desain busana dilalui tahapan selanjutnya adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan

melalui tiga tahapan yaitu persiapan, pembuatan busana, dan penyelesaian. Tahapan persiapan meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, merancang bahan , dan kalkulasi harga. Tahapan pelaksanaan meliputi pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, fitting I, menjahit, fitting II, memasang hiasan. Selanjutnya evaluasi yang menguraikan kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep yang telah direncanakan. Tahapan selanjutnya adalah penilaian gantung pada *dressfoam* dan grand juri.

Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, dan jatuhnya busana. Penilaian yang selanjutnya adalah grand juri oleh pihak yang telah ditunjuk untuk melakukan penilaian.

Beberapa evaluasi dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Taj Mahal pada Fiting I Dan Fitting II antara lain:

- a) Pada Fitting I masih memiliki banyak kekurangan karena masih banyak perbaikan yang harus dilakukan mulai dari kupnat, ketepatan cutting pola variasi lengan rompi , garis leher yang diturunkan.
- b) Pada Fitting II ada sedikit perubahan pada bagian leher, smocking Ribbon perlu ditambahkan agar terlihat lebih indah serta hiasan parel perlu ditambahkan, pada bagian obi lebarnya dikurangi lebarnya.

Penjahitan dilakukan setelah melakukan perbaikan pada fitting I dan dilanjutkan dengan pengepasan II. Pada pengepasan II dilakukan dalam bentuk busana seluruhnya telah dijahit dan diselesaikan minimal 90%. Setelah fitting II, busana dinilai pada waktu yang telah ditentukan. Pada akhirnya terciptalah busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal.

3. Penyelenggaraan pertunjukan busana

Pertunjukan busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Pertunjukan ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pertunjukan busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri, panitia inti yaitu mahasiswa yang mengikuti pertunjukan dan panitia tambahan yang telah terpilih dari tahap seleksi kepanitiaan.

Penyelenggaraan pertunjukan Busana dengan tema “*Dimention*” adalah suatu serangkaian kegiatan pertunjukan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model (peragawati) Katryn Lisa. Pertunjukan busana diadakan pada hari Jum’at, 24 maret 2017, bertempat di Auditorium Universitas negeri yogyakarta. Di ikuti 95 mahasiswa yang terdiri dari D3 angkatan 2014, S1 Reguler dan non Reguler angkatan 2014 dan 2012. Dalam acara ini terbagi dalam tiga session yaitu session I, II, dan III, penulis mendapat

urutan tampil pada session III yaitu dengan nomor urut 85. Pergelaran busana ini dimulai pada pukul pukul 18.30 – 22.00 WIB, yang diawali dengan penayangan slide sponsor, video sponsor, yang dilanjutkan dengan hiburan tari. Setelah itu sambutan- sambutan, kemudian acara inti yaitu pergelaran busana yang terbagi dalam tiga session, yang pada pergantian session terdapat hiburan nyanyian dan *performing Art fashion*, dan diakhiri dengan pengumuman kejuaraan (*Awarding*).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal pada pergelaran “*Dimantion*” dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Dalam menciptakan suatu disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Taj Mahal melalui beberapa proses yang dimulai dengan mengkaji mengkaji trend *Vigilant* dengan sub tema *Substansial*, tema proyek akhir (*Dimantion*), mencari dan menetapkan sumber ide Taj Mal, mengkaji busana pesta, membuat moodboard, menyusun unsur dan prinsip disain yang disajikan dalam *design sketching*, *presentation drawing*, gambar kerja sesuai desain busana yang dirancang. Hasil akhir dari penciptaan desain diwujudkan berupa *Fashion Illustration*.
2. Dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide Taj Mahal melalui tiga tahapan yaitu: 1) Persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan, dan menghitung kalkulasi harga, 2) Pelaksanaan meliputi pletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, dan menghias busana, 3) Evaluasi meliputi, evaluasi fitting I dan fitting II, evaluasi hasil mewujudkan karya yang diuraikan, sudah sesuai konsep yaitu dengan tema *Dimantion*, trend *Vigilant* dengan sub tema *Substansial* dan sumber ide Taj Mahal. Hasil dari yang diciptakan terdiri dua bagian (2 piece) berupa gaun panjang (long dress) dan variasi Rompi yang bersiluetkan X. Material yang digunakan dalam pembuatan busana ini antara lain kain *Jacquard* dan *Gordyn* yang digunakan sebagai bahan utama yang berwarna abu-abu dan hitam yang diberi nama *Mumtaz Mahal*. Detail busana diwujudkan dengan dengan hiasan

Ribbon yang dibuat dengan teknik *Smocking ribbon* dan *Ribbon* yang disilangkan, sedangkan pada bagian Obi menggunakan teknik *smock*.

3. Penyelenggaraan pertunjukan busana dengan tema Dimantion, melalui tiga tahapan, yaitu Proses Pertunjukan Busana yaitu: 1) persiapan meliputi, pembentukan panitia, penentuan tema, menerapkan manajemen pertunjukan busana (tujuan, sumber dana, waktu, dan merancang tata panggung, lighting, musik dan GR, 2) pelaksanaan meliputi; penilaian gantung, grand juri eksternal, menata panggung, lighting, musik sesuai dengan perencanaan, pelaksanaan pertunjukan busana, dan pemilihan kejuaraan (*awarding*), 3) evaluasi meliputi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pertunjukan. Pertunjukan busana diikuti oleh 95 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Pertunjukan ini dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 24 Maret 2017 pukul 18.30 bertempat di Auditorium Universitas negeri Yogyakarta. Penyusun tampil dengan nomer urut 85 pada session 3 diperagakan oleh Katelyn lisa. Busana pesta malam muslimah yang diberi judul "*Mumtaz Mahal*" yang berarti Penghias Istana.

B. Saran

- a. Dalam menciptakan desain hendaknya memahami dengan baik mengenai tema, trend, dan sumber ide agar desain tidak keluar dari ruang lingkup tema, trend, dan sumber ide. Sebelum mencipta desain lebih banyak mencari referensi, agar dapat memperkaya referensi sehingga dapat mengetahui karakteristik serta ciri khas sumber ide yang digunakan, hal ini akan mempermudah dalam pemilihan material, hiasan, dan warna yang akan dipilih dalam mencipta desain. Mempelajari dan memperhatikan unsur dan prinsip desain busana yang akan digunakan dalam pembuatan busana.
- b. Dalam pembuatan busana harus diperhatikan dengan baik pola dasar yang sesuai dengan desain untuk mempermudah ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana, memperhatikan pecah pola

cutting pola sesuai desain, serta ketepatan dalam menjahit dan menghias sesuai disan.

- c. Penyelenggaraan gelar busana hendaknya seluruh panitia lebih aktif dalam mencari informasi tentang hal-hal yang mendukung event pagelaran busana seperti institute dan lembaga-lembaga dibidang fashion serta desainer-desainer yang kompeten dibidangnya. Seluruh panitia haruslah mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas masing-masing, disiplin serta mampu bekerjasama guna mempersiapkan dan melaksanakan suatu pagelaran busana. Selain itu juga perlu adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia sehingga tugas kepanitiaan dapat berjalan dengan baik dan sukses dan adanya panitia bayangan dalam pagelaran busana sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Gurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta : KTSP.
- Al –Qur'an al-Karim*
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Atisah Sipahelut. (1991). *Dasar-dasar Desain*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Seni Dan Budaya*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- BDA Indonesia *Trend Forecasting*. (2017/2018). *Grey Zone*. Jakarta : APPMI
- Chodijah dan Moh. Alim Zaman. (2001). *Desain Model Tingkat Dasar*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.
- Chodiyah & Wisri A Mamdy, (1982). *Disain busana*. Bandung SMK/SMTK. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sain
- Dian Mediani (2003) *Pelatihan SDM Desain Pakaian Jadi*
- Enny Zuhni Khayati, 1998. *Pembuatan busana III*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- _____. (tanpatahun) *Tampil Lebih Menarik Dengan Assesories*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Ernawati ,dkk (2008) *Tata Busana SMK jilid 1*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- _____ (2008) *Tata Busana SMK jilid 2*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fery Ardian Rachmansyah. (2009). Di akses 26 april 2017 Pukul 23:29 <http://Eprints.Uns.Ac.Id/6592/1/103502809200911151.Pdf>
- Goet Poespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius
- Yogyakarta
- _____, (2009). *A to Z Istilah Busana* : Yogyakarta

- _____, (2005). *Fashion Coordinate padu padan busana*: Gramedia Pustaka Utama
- Hartatiati Sulistio. (tanpa tahun). *Rancang Busana*. Semarang: UNNES Semarang
- Liang Gie. (1976). *Garis-garis Besar Estetika (Filsafat keindahan)*. Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada.
- M.H.Wancik. (2000). *BinaBusana II*. Jakarta :GramediaPustakaUtama.
- Murgiyanto, Sal. 1983. *Koreografi Pengetahuan Dasar Komposisi Tari*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- NaniAsriYulianti.(1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Porrie Muliawan. (1985) *Kontruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta
- _____(1997) *AnalisaPecah Model BusanaWanita*. Jakarta PT BPK GunungMulya
- _____(2002). *Menggambar Mode danMencipta Busana Wanita*. Jakarta: GunungMulia.
- Perwito Mulyono, Sidjodjo Herwanta, & Jauw Thing-Thing. (2008). *World Heritage Nature & Culture Under The Protection Of UNESCO Volume 3: Asia Tengah & Asia Selatan*. Surakarta : Batara Publishing.
- Prapti Karomah & Sicilia Sawitri.(1998). *Pengetahuan Busana*.Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah. (1990). *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Prana Jomantara. (2011). Di akses 10 April 2017 Pukul 21.23
<http://edupaint.com/jelajah/arsitektur-manca-negara/3245-pesona-taj-mahal-yang-indah-di-india.html>
- Sicilia Sawitri, dkk. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri, dkk. (2000). *Ilustrasi Mode*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Septi Asmorini. (2013). Hasil Jadi Sajadah Dengan Menggunakan Teknik Patchwork Bagi Mahasiswa D3 Tata Busana Angkatan 2012 Melalui Pelatihan Volume 02, 7, 118-124.
- Soekarno & Lanawati Basuki.(2004). *Panduan Membuat Disain Ilustrasi Busana*.Jakarta : KawanPustaka.

- Soekarno.(2002). *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*.Jakarta
:PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*.Departemen Pendidikan Nasional
Jakarta.
- Sri Widarwati,(1993). *Disain Busana I. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta*.
- Sri Widarwati,Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari (1996) *Disain busana II
Yogyakarta: IKIP Yogyakarta*.
- Sri Widarwati.(1993). *Sejarah perkembangan mode busana*. Yogyakarta: Diktat
Bahan kuliah IKIP Yogyakarta.
- SoedarsoSp, Ma. (2006). *Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*.Yogyakarta:
BP ISI Yogyakarta.
- Tim Abdi Guru. (2002). *Kesenian SMPI*.jakarta : Erlangga
- Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*.
Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Widjiningsih, (1994).*Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Yogi Boedijono.(2013). *Panduan Lengkap Menjahit*. Jakarta: Kawan Pustaka.

LAMPIRAN

Lampiran 1

KEPANITIAAN PERGELARAN BUSANA *DIMANTION*

PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA PTBB FT UNY

5. KETUA PANITIA

d. Ketua 1 merangkap Ketua Umum

Tugas :

1. Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.
2. Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
3. Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
4. Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
5. Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
6. Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
7. Meminta laporan kepada setiap sie.
8. Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
9. Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
10. Keputusan berada di ketua umum/1.
11. Koordinasi kepada coordinator setiap sie/devisi.
12. Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

e. Ketua 2

Tugas :

1. Bertanggungjawab kepada ketua 1.
2. Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
3. Motivator bagi seluruh sie/devisi.
4. Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
5. Menjalankan tugas ketua 1 jika ketua umum/1 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
6. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3.

f. Ketua 3

Tugas :

1. Bertanggungjawab kepada ketua umum/1.

2. Bertanggungjawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.
3. Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan.
4. Menjalankan tugas ketua 1 dan 2 jika ketua umum/1 dan 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
5. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 2.

6. SEKRETARIS

d. Sekretaris 1

1. Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
2. Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan sie yang bersangkutan.
3. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
4. Membuat stempel kepanitiaan.

e. Sekretaris 2

Tugas :

1. Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
2. Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.
3. Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
4. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

f. Sekretaris 3

Tugas :

1. Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
2. Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
3. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

7. BENDAHARA/ KEUANGAN

d. Bendahara 1

Tugas :

1. Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
2. Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).

3. Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
4. Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
5. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

e. Bendahara 2

Tugas :

1. Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
2. Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
3. Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
4. Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.

f. Bendahara 3

Tugas :

1. Mengatur denda/ sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
2. Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)
3. Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
4. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

4.SIE/DEVISI

o. Sie Sponsorship

1. Membuat list sponsor.
2. Mencari kontak sponsor yang dituju.
3. Mengatur dan membuat proposal sponsor.
4. Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
5. Pandai dalam bernegosiasi.
6. Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
7. Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
8. Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb.)
9. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
10. Bertanggungjawab atas logo sponsor

p. Sie Humas dan penerima tamu

1. Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
2. Membuat list tamu undangan.
3. Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
4. Distribusi undangan.

5. Memastikan kehadiran para tamu.
6. Memberikan informasi kepada media terkait.
7. Recruitment panitia tambahan.
8. Mengatur among tamu.
9. Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
10. Mempersilakan tamu yang datang.
11. Menyediakan daftar tamu.
12. Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
13. Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
14. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

q. Sie Acara

1. Membuat konsep acara.
2. Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
3. Membuat susunan acara (run down) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
4. Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara.
5. Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat draft MC, wardrobe MC, dll).
6. Mengatur pengisi acara.
7. Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
8. Mensosialisasikan update draft susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi yang terkait.
9. Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
10. Mengatur jadwal latihan.
11. Mengurus music yang digunakan di setiap acara (welcome greetings, catwalk, awarding, music jeda, dsb).
12. Berkoordinasi kepada seluruh divisi yang terkait dengan acara.

r. Sie Juri

1. Mencari juri yang kompeten.
2. Membuat draft penilaian.
3. Mengatur penjurian (briefing juri, pendampingan, mengatur fee juri, sertifikat, dll).
4. Menghitung jumlah penilaian.

5. Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
6. Melakukan MoU dengan para juri.
7. Mendesain trophi, membuat dan mendistribusikan trophy.
8. Membuat berita acara penjurian.
9. Menyediakan hand bouquet (buket bunga) dan bunga meja.

s. Sie Publikasi

1. Membuat media publikasi (poster, leaflet, teaser, segala media promo).
2. Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh divisi yang lain.
3. Membuat logo acara.
4. Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
5. Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
6. Menjadi admin pada segala media social.
7. Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan , logo, poster, spanduk, dsb).
8. Ticketing (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
9. Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
10. Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

t. Sie Booklet

1. Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
2. Pandai bernegosiasi.
3. Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
4. Mencari photographer untuk booklet.
5. Bertanggungjawab atas seluruh isi booklet (cover, sambutan-sambutan, ukuran booklet, konten, deskripsi, list logo sponsor, dll)
6. Membuat jadwal foto booklet.
7. Membuat dan mengatur goodiebag.

u. Sie Dokumentasi

1. Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
2. Mencari fotografer dan videographer professional.
3. Berkoordinasi dengan sie booklet.
4. Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
5. Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
6. Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.

7. Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
8. Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
9. Menyiapkan giant screen, dan layar televise di back stage.
10. Membuat video opening, dsb.

v. Sie Back Stage dan Floor Manager

1. Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
2. Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
3. Mengatur keluar masuk jalannya model.
4. Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
5. Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di backstage.
6. Mengatur situasi yang ada di backstage dan di venue.
7. Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur flow seluruh tamu.
8. Mengkondisikan keadaan seluruh venue (kursi, fotografer, dll).

w. Sie Dekorasi

1. Mengkonsep dekorasi dan lay out venue acara.
2. Mendesain dekorasi stage dan me-lay out seluruh venue acara.
3. Membuat desain photo booth.
4. Mengatur sound system, lighting.
5. Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, stage, sound system dan lighting.
6. Dapat bernegosiasi dengan baik.

x. Sie Keamanan

1. Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, photo booklet, dsb).
2. Membuat lay out parker pada saat acara berlangsung.
3. Mengurus perijinan keamanan kepada sinas-dinas terkait.
4. Mengatur keamanan cuaca.
5. Mengatur kartu parkir.
6. Mengatur keamanan backstage dan seluruh venue.
7. Mengatur kedisiplinan (denda).
8. Tegas dalam mengatur keamanan.
9. Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

y. Sie Konsumsi

1. Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan snack di saat yang dibutuhkan.
2. Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
3. Dapat menegosiasikan dengan baik.
4. Dapat mengatur pemilihan makanan/snack yang baik untuk disajikan.
5. Mengatur distribusi konsumsi.
6. Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

z. Sie Model

1. Mengatur pembagian kelompok tampil.
2. Mengatur blocking.
3. Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
4. Mengatur urutan model.
5. Presensi dan menata model.
6. Mengatur pembagian tiap sesi.
7. Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab.
8. Membuat nomor tampil model.
9. Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.
10. Bekerjasama dengan backstage mengatur keluar masuknya model.

aa. Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab

1. Mencari sponsor make up, hair do, dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus.
2. Mengatur rencana make up, hair do dan jilbab.
3. Mampu bernegosiasi dengan baik.
4. Mengatur jadwal make up, hair do, dan jilbab pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
5. Mengatur alur make up model
6. Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

bb. Sie Perlengkapan

1. Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
2. Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
3. Pengadaan cermin saat latihan.
4. Pengadaan sound system pada saat latihan.

5. Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, steamer meja, standing hanger, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.
6. Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

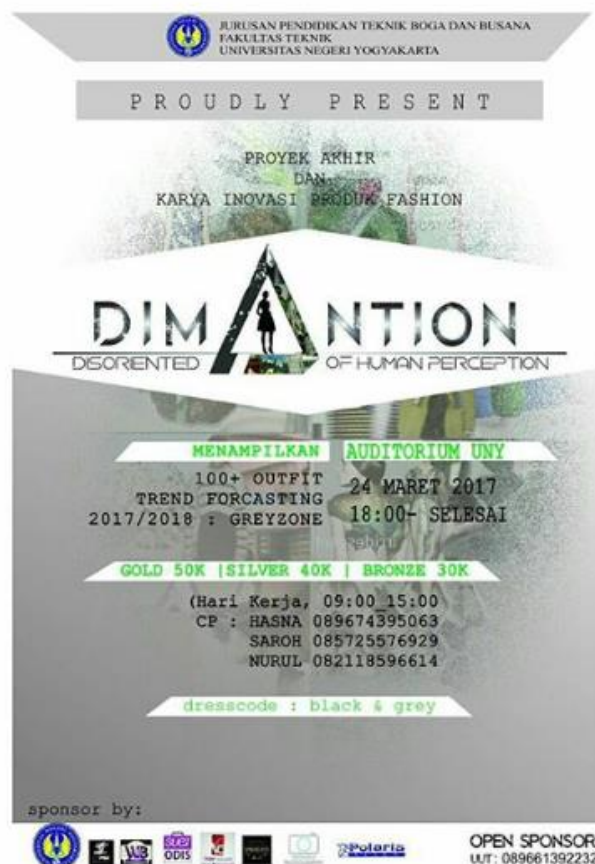
| No. | Amanah | Nama |
|-----|------------------|-------------------------|
| 1. | Ketua | Nur Fitriah Dewi |
| | | Mia Yuliani |
| | | Gresia Trisnaningtyas |
| 2. | Sekretaris | Shintya Della Awandany |
| | | Arin Mufidah Mandarwati |
| | | Nur Maimunah |
| 3. | Bendahara | Nur Maisaroh |
| | | Nurul Istiqomah |
| | | Hasna Nur Maulani |
| 4. | Sie Acara | Nuranisa |
| | | Listia Wulandari |
| | | Ratih Noviani |
| | | Mira Punika |
| | | Fellya Purwanita |
| | | Sepin Hidayah |
| 5. | Sie Konsumsi | Dewi Astari |
| | | Hesmara Harna Murti |
| | | Jati Widowati |
| | | Astriyani Danu Ekawati |
| | | Nabila Putri Agustin |
| | | Eviana Rochayati |
| | | Ratna Isnadewi |
| | | Intan Fauzi |
| 6. | Sie Juri | Bangkit Tri Fatmawati |
| | | Nunik Eka Febriani |
| | | Gresi Graventi |
| | | Tanti Dwi Ratna |
| | | Agus Ariani |
| 7. | Sie Perlengkapan | Ratih Dewanti |
| | | Intan Nur Fatimah |
| | | Beti Sulistya Ningrum |
| | | Erna Nuryanti |
| | | Pungky Wijayanti |
| | | Artyan Nadya Hapsari |
| | | Siti Fatimatuzzahro |
| | | Rahma Darma A |

| | | |
|-----|-------------------------------|---------------------------|
| 8. | Humas dan penerima tamu | Sarah Nur Hidayah |
| | | Fitria Febriana |
| | | Mutichah |
| | | Ikhianti Arif Tarimbi |
| | | Erni Tri Astuti |
| | | Tyarandini Pradita W |
| 9. | Sie Dekorasi | Rima Hanifah R |
| | | Shinta Fitria Dewi |
| | | Rianna Kusumawardhani |
| | | Afriani Fatmaningrum |
| | | Erlina Setyaningsih |
| 10. | Sie Dokumentasi | Sofia Lihawanda |
| | | Siti Musyarrofah |
| | | Selviani Puji Saputri |
| | | Nandini Nuramalia Sari |
| 11. | Sie Publikasi | Laily Wahyuningtyas |
| | | Ferdian Eka Purnomo P. |
| | | Indhira Candra K |
| | | Qoridatul Hasanah |
| | | Afifatur Rohmah |
| | | Amalia Firdaus |
| | | Nunung Alpiunita |
| 12. | Sie Sponshorship | Retno Utami |
| | | Novi Nur Aini |
| | | Aprilliana Dyah |
| | | Buwananinggrum |
| | | Ratna Kurniawati |
| | | Eka Septianti Putri |
| | | Wahda Mahrina Ayubidari |
| 13. | Sie Model | Falasifa Listioni |
| | | Agustines Khuzaemah Nafis |
| | | Fitria Ulfah Rahmawati |
| | | Widyana Safitri |
| | | Afifah Nadhirah F. |
| 14. | Sie Backstage & Floor Manager | Latif Masruroh |
| | | Fatima Justine Wilatikta |
| | | Woro Palupi Perwitasari |
| | | Yusuf Bagus Imawan |
| | | Talitha Mega Wardhany |
| | | Tri Ayuningsih |
| | | Ati Sofana Kafianita |
| | Sie Make Up, | Faizatur Risqiyah |
| | | Nindita Putriani P |

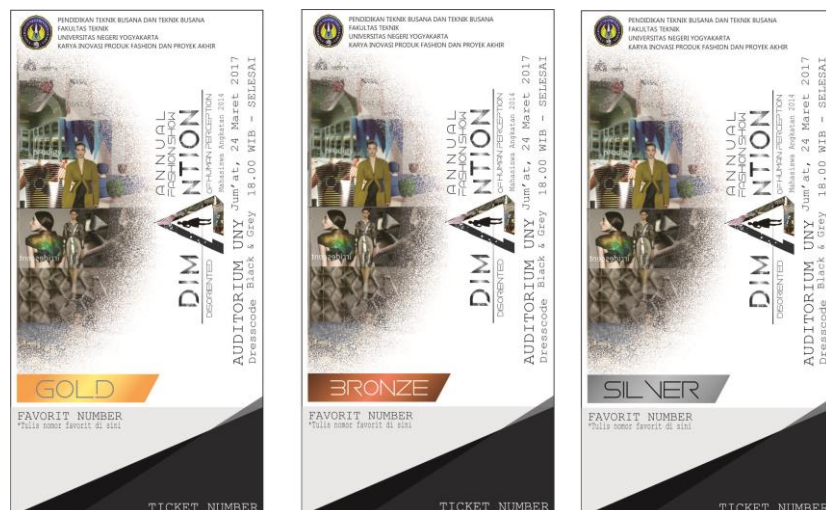
| | | |
|-----|---------------|------------------------|
| 16. | Hairdo, Hijab | Berliana Lufikasari |
| | | Sinta Merlinda |
| | | Baiq Desy Dwi A. |
| | | Eka Nurul Azizah |
| | | Rahayu Anita Dewi |
| 18. | Sie Booklet | Ainun Pratiwi |
| | | Tasya Ayu Wardani |
| | | Elok Faradina |
| | | Afiina Sayyidah |
| | | Triastuti Eli Swarsiki |
| | | Trisna Oktanti |
| 21. | Sie Keamanan | Ratna Andri Yani |
| | | Endah Setiawati |
| | | Prahadika M.P |
| | | Amrina Rosyada Hasan |
| | | Reka Anggraini |
| | | Nilam Putri Kenanga |



Lampiran 2. Foto Desainer dan Peragawati



Lampiran 4. Pamflet Pergelaran



Lampiran 4. Tiket



Lampiran 5.Sepanduk Pergelaran



Lampiran 6. Penataan *Stage and Floor*